

2 CD

ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ КОМПАКТ-ДИСКАМИ

№ 11(66)`2002

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



Collector: 7th Guest Part III
Интервью с основателем Trilobyte

REVIEW

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way
Я – шпионка

Battlefield 1942
За Ивана, за Джона, за Ганса...

Unreal Tournament 2003
За бота...

Hitman 2: Silent Assassin
За падре...

DEMOPREVIEW
Robin Hood: The Legend of Sherwood
American Conquest
Delta Force: Black Hawk Down

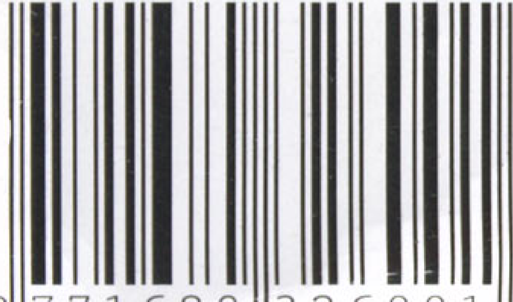
Бумажная Civilization
Настольная версия великой стратегии

Введение в монстрологию
Артель задумывается о судьбе монстров наших меньших

+ новый раздел "Локализация"
Об играх по-русски

МЫ ВЕРИМ - ... МИР РЕАЛ...

ISSN 1680-3264





Всем привет!

Long, long time ago... Помню, на одном из празднований дня факультета кибернетики киевского унитета я увидел плакатик со словами "Жизнь прекрасна, не взирая на зачеты".

Когда я пишу этот текст еще окончательно неясно, сколько человек погибло в истории с чеченскими террористами, кто пропустил этих самых боевиков со всем их снаряжением, вооружением и наркотиками в Москву, много чего не ясно. Как бы там ни было, две супердержавы только-что сделали послешоковый выдох: в штатах отловили снайпера, а у нас из больниц отпускают выживших заложников по домам. В США с полок (в том числе и виртуальных) гипермаркетов Walmart убрали игрушку Sniper. В России пока аналогий между московским разгулом террористов и компьютерными играми провести не додумались. Может еще все впереди? И остракизму подвергнутся релизы, связанные с операциями спецназа, например, та же Global Operations с ее миссией в Чечне?

В одном мы можем быть уверены, скоро эпизоды по мотивам московского шока появятся во всевозможных экшенах от Тома Клэнси и иже с ним. Это не нью-йоркские башни-близнецы, не думаю, что пресловутая политкорректность американцев кого-то остановит в этом случае.

И еще одна тема, связанная с играми и сопутствующими им неприятностями. Два идиота умерли от игрового "передоза", один - в Южной Корее, другой - на Тайване. Их организмы не выдержали более чем продолжительного пребывания перед мониторами на фоне самоотказа от приема пищи, сна и отдыха. Тут можно только пожелать всем нашим читателям не стремиться стать кандидатами на получение посмертной премии Дарвина, следите за здоровьем и соблюдайте умеренность во всем и у вас будут шансы протянуть не хуже среднестатистического россиянина. По моим собственным наблюдениям, играть в компьютерные игры не вреднее, чем ездить на машине. Статистика происшествий - тому подтверждение. Просто смерть в интернет-кафе представляется экзотической, а вот лобовым столкновением из-за засыпания за рулем никого не удивишь. И заметьте, при этом никто не агитирует за запрет Need For Speed или Grand Theft Auto.

О текущем номере.

Не думаю, что вам удастся не заметить материал К.П. о третьей части Седьмого Гостя. Как-никак - мировой эксклюзив, мы первыми разузнали о подробностях еще даже толком не анонсированного проекта.

Продолжает удивлять Дж. О. Бондер со своей Со. На этот раз артели удалось в числе прочих откровений проследить путь монстров из русских народных сказок на экраны компьютерных игрушек. Как вы думаете, кем стал колобок? Попробуйте догадаться, а потом сверьте полученный результат с артельным. Никак не пойму, как г-ну Бондеру удается получать от членов его сплоченного коллектива столь выдержанные в едином стиле материалы. Прямо какое-то Know-How. Поделился бы, уважаемый Дж.

От имени всех любителей качественного лицензионного софта хочу поблагодарить компанию SoftClub за столь своевременный релиз Battlefield 1942 на отечественном рынке. Если вы еще не проверили себя в схватках на Интернет-серверах - самое время этим заняться. Ведь по популярности игра уже вышла на третье место после Conter-Strike и Medal of Honor: Allied Assault. В онлайновый Battlefield 1942 сейчас играет порядка 5-6 тысяч человек.

На всякий случай сообщаю, что мои похождения в Dark Age of Camelot не закончились, просто прошедший месяц не принес особых впечатлений. Главным образом я качал своего скаута Лесника, который вырос до 39 уровня. Качал тупо, в локации Lyonesse на тамошних популяциях dunter'ов и gamadryad'ов. Принимал участие в периодических стычках на разных пограничьях, во время которых раз за разом убеждался в том, что персам моего уровня здесь делать нечего. Тем более в ситуациях, когда в ходе осады кипа скапливается порядка двухсот игроков. Лагает при этом так, что приходится стрелять, что называется, "по приборам". Поймаешь какого-нибудь вражину в прицел и щелкаешь кнопкой мыши, выпуская стрелу за стрелой...

Да, кстати, "Готика" уже в продаже.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 66 Ноябрь 2002 г.

Учредитель (соучредители)
Журавская Т. А.
Даутов А. С.

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела Hardware
Юрий Пашолок

Корректоры
Ирена Алекперова
Алена Лукаш

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 193-8819 Тел-факс (095) 193-8919
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 48.800 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2002 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Подписка!!! Стр. 159

КОНКУРС - стр. 3

Новости 4

Локализация 16

Старый Стаф построил дом... 24
Collector: 7th Guest Part III

ACTION

True Crime: Streets of LA 28

Good Cop Bad Cop 28

Nina: Agent Chronicles 30

Day of the Mutants 30

Журналистская доля 32
Cold War

Приступить к ликвидации 34
Metal Gear Solid 2 Substance

Ястребиная охота 36
Delta Force: Black Hawk Down

Со всей строгостью 38
Unreal Tournament 2003

Позор семьи 42
Sniper: Path of Vengeance

Zapper 43

Похождения бравого агента 44
Кейт Арчер
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Гости из будущего 48
Beam Breakers

Талантливый мистер Хитмен 50
Hitman 2: Silent Assassin

Война моторов 52
Battlefield 1942

Оружейная 56

STRATEGY

Славный парень Робин Гуд 58
Robin Hood: the Legend of Sherwood

Разум когда-нибудь победит 60
American Conquest

Назревающий шторм 62
в героическом мире
Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm

TacOps 4 64

Jutland 64

Dino Island 65

Громкие крики 66
Warlords: Battlecry II

Ай гоу ту Хайфа! 68
Stronghold: Crusader

Добро пожаловать в Китай 70
Emperor: Rise of the Middle Kingdom

Дело № 18: 74
Музыка, вино и женщины
Hoyle Casino Empire

Те, кто не дожил до релиза... 76

Бой продолжается: Easter Eggs 79
третьего "Варкрафта", часть III

Ютландское сражение 82

SIMULATION•SPORT

Invictus возвращаются 84

Volley World League 86

Search and Rescue: Coastal Heroes 86

NASCAR Racing 2003 86

Ski Jump Challenge 2003 87













87 *Championship Manager 4*

87 *Racing Simulation 3*

88 *Crashday*

88 *Speedway Grand Prix*

88 *Four Four Two: Touchline Passion*

90 Эпоха "развитАгА" американского футбола
Madden NFL 2003

92 *Superhero Sports: Basketball*

92 *Micro Tracks*

93 *Ultimate Ride*

93 *Sky Sports Football Quiz Season 2002*

94 *Foot Quiz Challenge Pro*
Soccer Cup 2002

96 Шаг вперед
Total Club Manager 2003

98 Потешные бои
World Wrestling Federation RAW

100 Снова в грязи, снова - в князи
Dirt Track Racing 2

102 Просто очередной теннис
FILA World Tour Tennis

104 Ретро-action!
Hot Wheels: Bash Arena

106 Особенности национальной охоты
Cabela's Big Game Hunter 6
Cabela's Ultimate Deer Hunt 2
Remington Big Buck Trophy Hunt
Trophy Hunter 2003

108 FlightSim: курс молодого пилота. Часть V

RPG•ADVENTURE

114 Крокодилы выступают без шапочек
Prisoner of War

116 Три диска пустоты
Zelenhgorm: The Great Ship. Episode 1

118 Призрак старого парка
Gast

120 Снова в белых халатах
Emergency Room Code Red

122 RPG для начинающих. Часть третья. Магическая система

MAXVIEW

126 Настольный Сид Мейер

INTERNET

128 Возвращение на Каллипсо
Project Entropia

130 Звездная пыль
Earth & Beyond

CHEATS

134 Cheats

FORGOTTENWARE

136 Почти совершенство
Uncharted Waters 2: New Horizons

Z-ZONE

138 Я и прочие боги этого мира

148 Введение в научную монстрологию, или любите врагов ваших

157 Почта

Список игр в номере:

American Conquest 60
Battlefield 1942 52
Beam Breakers 48
Cabela's Big Game Hunter 6 106
Cabela's Ultimate Deer Hunt 2 106
Championship Manager 4 87
Cold War 32
Collector: 7th Guest Part III 24
Crashday 88
Day of the Mutants 30
Delta Force: Black Hawk Down 36
Dino Island 65
Dirt Track Racing 2 100
Earth & Beyond 130
Emergency Room Code Red / Скорая помощь 2 120
Emperor: Rise of the Middle Kingdom 70
FILA World Tour Tennis 102
Four Four Two: Touchline Passion 88
Gast ("Призрак") 118
Good Cop Bad Cop 28
Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm 62
Hitman 2: Silent Assassin 50
Hot Wheels: Bash Arena 104
Hoyle Casino Empire 74
Jutland 64
Madden NFL 2003 90
Metal Gear Solid 2 Substance 34
Micro Tracks 92
NASCAR Racing 2003 86
Nina: Agent Chronicles 30
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way 44
Prisoner of War 114
Pro Soccer Cup 2002 94
Project Entropia: Возвращение на Калипсо 128
Racing Simulation 3 87
Remington Big Buck Trophy Hunt 106
Robin Hood: the Legend of Sherwood 58
Search and Rescue: Coastal Heroes 86
Ski Jump Challenge 2003 87
Sky Sports Football Quiz Season 2002 93
Sniper: Path of Vengeance 42
Speedway Grand Prix 88
Stronghold: Crusader 68
Superhero Sports: Basketball 92
TacOps 4 64
Total Club Manager 2003 96
Trophy Hunter 2003 106
True Crime: Streets of LA 28
Ultimate Ride 93
Uncharted Waters 2: New Horizons 136
Unreal Tournament 2003 38
Volley World League 86
Warlords: Battlecry II / Варлорды: Боевой Клич II 66
World Wrestling Federation RAW 98
Zapper 43
Zelenhgorm: The Great Ship. Episode 1 116
Foot Quiz Challenge 94

Список рекламы в номере

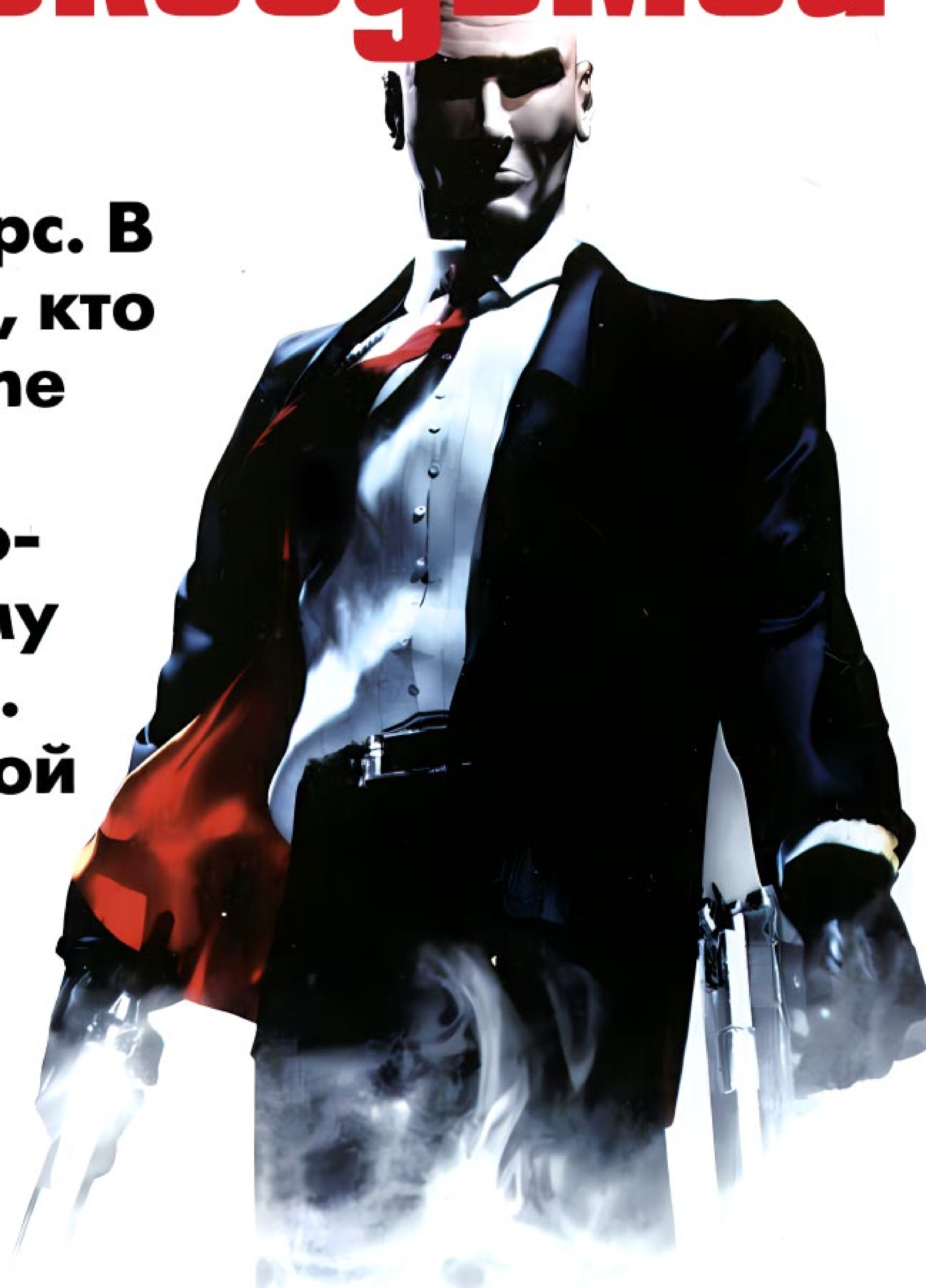
ВерсусЪ
Кейт Арчер VS. С.О.Рокседьмой



Пока наши эксперты разбирают карты Warcraft III, мы проводим новый конкурс. В котором может принять участие любой, кто играл в Hitman 2: Silent Assassin и No One Lives Forever 2.

Выбираете игру, которая больше понравилась вам. И объясняете, почему Хитмен на порядок круче Кет Арчер.

Или подробно опишите как Кейт одной левой отправляет С.О.Рокседьмого в нокаут. Можно по пунктам, можно спонтанно, но главное - захватывающе, обосновано и не более чем на четыре тысячи символов чистого текста. Меньше – можно. Больше – ни-ни.



Автора самого веселого, самого интересного, самого-самого файтинга между Кейт Арчер и С.О.Рокседьмым ждет приз.

Во-первых, его творение будет напечатано на страницах журнала “Навигатор”. И ему будет, чем похвастаться перед внуками.

Во-вторых, он за свои труды праведные получит U.S. Robotics Faxmodem 56K. (Если достойных ответов будет много – добавим поощрительные призы.)

Конкурс заканчивается 10 декабря, и у вас почти не осталось времени. Ваши версии борьбы между двумя киллерами присылайте на E-mail: navigat@aha.ru или на почтовый адрес: г. Москва-182, а/я 2, с пометкой “ВерсусЪ”. Не забудьте указать свое имя, фамилию, обратный адрес, контактный телефон.



Призы предоставлены мастер-дистрибутором U.S. Robotics – компанией RRC.



P.S. Эй, читатель, который постоянно присылает самые неинтересные ответы, самые стандартные миссии и фотографии “это моя тумбочка, это мой компьютер”. Один крепкий парень из Агентства уже выехал по твоему адресу.

Итоги конкурса "Рабочее название"

Правильных ответов было более чем достаточно, что собственно не удивительно, таблицу правильных ответов смотрите ниже. В связи с тем, что конкурс оказался слишком легким, мы решили сменить приз. Вместо одного Palm – два модема. Победителей определили, ориентируясь на дату отправки письма. Как первый отправивший правильный ответ, Антон Герцев из Москвы получает Антивирус Касперского и U.S.Robotics V.90 56K внутренний PCI факс-модем. Точно такой же модем получает Якухный Евгений из Владивостока, приславший правильный ответ вторым. Москвич Алексей Кириенко, чье письмо пришло третьим, получает DVD “Воздушная Скорость”.

Рабочее название	Финальное название
1. “Аллоды III: Возрождение”	“Проклятые Земли”/Evil Island
2. Guest	The 7th Guest
3. Screams in the Dark	Alone in the Dark
4. Circle of Blood II	Broken Sword II: The Smoking Mirror
5. The Druid King	Celtic Kings
6. World War II: D-Day to Berlin	World War II: Frontline Command
7. Storm	“Шторм”/Echelon
8. Mercenary 2029	Raptor: Call of the Shadows
9. Ninja Master	Shadow Warrior
10. Monkey Island 4	Escape From Monkey Island



Новости

Андрей Иванов
Андрей Егоров
Владимир Чаплыгин
Horse With No Name
Дмитрий Просько
Shotgun

ПоDOOMаем о кино



Кинокомпания Warner Bros. сообщила, что ее многочисленные переговоры с id Software (если быть еще точнее, то лично с Джоном Кармаком) наконец-то принесли результат. На данный момент все детали окончательно не улажены, но это лишь дело времени, зато уже ясно – художественному фильму, снятому по мотивам популярной компьютерной игры DOOM, быть. Причем картина появится не позднее чем через пятнадцать месяцев, иначе лицензионное соглашение попросту потеряет свою юридическую силу.

Стараясь не терять времени, руководство Warner Bros. уже определилось с основными концепциями своего детища. На должность генерального продюсера назначен некто Lorenzo di Bonaventura, а все съемки будут производиться в студии John Wells Prods. Сценарий клепают Ron Mita и Jim McClain, известны некоторые детали сюжетных перипетий, так как они аккуратно позаимствованны из еще не вышедшего третьего "Дума".

Далекое или не очень будущее, естественно. Научный эксперимент на засекреченной марсианской лаборатории завершился открытием портала в ад, соответствующие исчадия получили возможность атаковать человечество. Но не все так просто. На пути у разночинной нечисти встает отец из отцов, непобедимый космический десантник с мощным шотганом наперевес, которому и предстоит заблокировать портал. Интересно, что, помимо обилия спецэффектов, моря не только красной, но и зеленой крови, создатели фильма собираются не выходить за рамки категории PG-13, то бишь в кинотеатр могут свободно пройти все, кто к моменту премьеры достигнет тринадцатилетнего возраста. - В.Ч.

Играть невредно


А девчонки-то не знают...

Группа академиков обратилась в суд США с требованием отменить закон, ограничивающий доступ детей к играм, содержащим насилие. Тридцать три ученых из Массачусетского Технологического института, университетов Лос Анджелеса, Лондона и т.д. считают, что принятие закона было основано на неверных предпосылках. "Большинство исследований и экспериментов с играми, содержащими насилие, не выявили никаких вредных последствий", - сказано в поданной в суд петиции. Исследователи, работы которых не дали положительного результата, главным образом отмечают незначительные статистические отличия и делают сомнительные утверждения типа того, что "дети распознают слова, связанные с агрессией, на экране". Эксперты по детским и подростковым проблемам уже давно распознали важность фэнтезийного насильственного геймплея для преодоления боязней и фобий, для обучения управлению эмоциями (гневом, яростью), а также в качестве возможности выплеснуть накопившуюся агрессию.

Петиция ученых поддержана решением федерального суда штата Миссури, приостанавливающего требование заручиться согласием родителей при продаже подросткам игр, содержащих графическое насилие. - HWNN

Cinemaware достает из пыльного чулана очередные тайтлы

На этот раз цифровому ремастерингу подвергнутся две амиговские игрушки - Wings и Lords of the Rising Sun.

Wings были выпущены эксклюзивно для Commodore Amiga в 1990. Играть нужно было в шкуре пилота Allied Forces во время первой мировой войны. Количество разнообразных миссий поражает и сейчас - свыше 200!

Эпическая Lords of the Rising Sun разворачивается в феодальной Японии. Игра представляет собой сплав жанров, сочетая аркадные элементы с RPG и стратегией. Герой - самурай, стремящийся стать сегуном на фоне кровавых событий войны Гемпей. По ходу дела ему предстоит командовать огромными армиями, схватываться с убийцами-ниндзя, осаждать крепости, договариваться с союзниками, а также драться один на один.

Релиз этих игрушек должен был состояться в самом конце октября, издателем в Европе выступает Blackstar Interactive. На этом ремастеринг не заканчивается, на очереди Rocket Ranger и It Came from the Desert. - HWNN

Y-Project закрыт навсегда

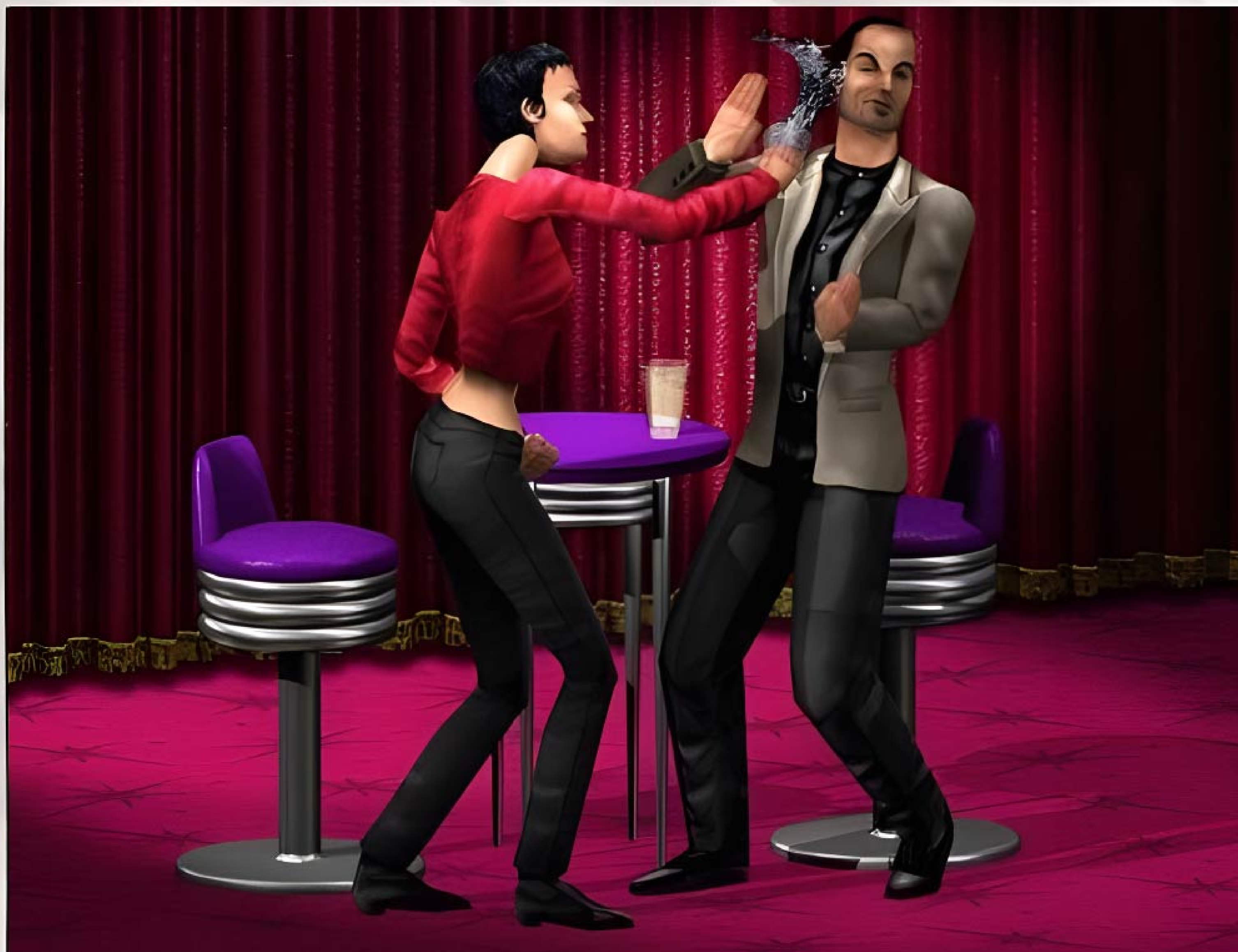


Нынешний октябрь стал роковым для 3D-шутера с элементами RPG Y-Project: немецкая компания Westka Interactive, занимавшаяся созданием этой игры, прекратила свое существование. Проект был весьма многообещающим - Westka была далеко не новичком в игровой индустрии. С момента основания в 1993 году она успела принять участие в создании Rayman, Settlers, Battle Isle, Incoming, и этот перечень далеко не полон. В качестве движка использовались последние наработки для Unreal от Epic Games.

Разработчики Y-Project хотели замахнуться на установление новых стандартов для игровой индустрии. Превосходный ар-

хитектурный дизайн уровней должны были обеспечить консультации настоящих архитекторов. Но, по всей вероятности, эта ноша оказалась не по зубам для Westka Interactive. Прощай, Y-Project. – А.И.

The Sims Deluxe Edition



К радости многочисленной армии фанатов "симуляторов жизни" компания Electronic Arts выпустила специальное издание мегапопулярной The Sims под названием Deluxe Edition. В набор входит оригинальная игра, дополнение The Sims Livin' Large, программа The Sims Creator, позволяющая создавать собственных персонажей, а также 25 новых объектов.

Ищите в продаже. – А. Е.

Даешь Тарантино в геймерские массы



Vivendi Universal Interactive Publishing объявила об успешном окончании переговоров с кинокомпанией Miramax. С первого октября все права на издание игр по мотивам еще не вышедшего фильма Квентина Тарантино "Убить Билла" (Kill Bill) переходят Vivendi Black Label Games. Напомним, на больших экранах кинотеатров картина появится в октябре 2003 года. По жестким условиям контракта разработчики обязаны издать свое детище как на персональном компьютере, так и на современных приставках. Причем сюжет игры не должен сильно отличаться от оригинального сценария Тарантино. Если коммерческий успех проекта удовлетворит обе стороны, то позже нам следует ожидать появление продолжения. А пока релиз первой части намечен на середину 2004 года, именно в это время в свет должна выйти версия фильма на DVD.

Кстати, в официальном пресс-релизе говорится, что Квентин числится в должности консультанта виртуального Kill Bill. Любопытно, такое положение дел закреплено только на бумаге и является обыкновенным рекламным трюком или же создатель популярных в народе криминальных драм действительно будет периодически наведываться в офис Black Label Games?

Напоследок немного о самом кино. Главную роль в нем сыграет знакомая вам по "Криминальному чтиву" и "Красивым девушкам" Ума Турман (Uma Thurman). Место продюсера займет Лоуренс Бендер (Lawrence Bender), в послужном списке которого значатся "Бешеные псы", "Криминальное чтиво", "Четыре комнаты", "От заката до рассвета", "Анна и король" и "Мексиканец". Что касается сюжета, то здесь все просто: наемница в отставке была хорошенько подставлена неким Биллом, да так, что ей пришлось пролежать в коме четыре года. Сами понимаете, "я мстю и мстя моя страшна". – В.Ч.

Vivendi Universal отметилась за шведским столом

VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING

Третьего октября Vivendi Universal Games объявила о приобретении шведской девелоперской студии Massive Entertainment, разработчика РТС Ground Control. Также Massive разрабатывала игрушки для сотовых телефонов.

Оба участника сделки выразили уверенность, что после слияния дела пойдут еще лучше. Искусство создавать игры - с одной стороны, и маркетинговые таланты - с другой. Осталось ждать крутых плодов подобного союза.

Martin Walfisz, исполнительный директор Massive Entertainment считает, что теперь ничто не помешает компании стать чуть ли не ведущей студией Европы. Будем поглядеть, как говорит один мой знакомый. Вероятный кандидат для разработки - Ground Control 2.

Massive теперь станет частью подразделения Vivendi, игрового разработчика NDA Productions. В линейке последней - совместная работа с Rebellion Software над Judge Dredd vs. Judge Death, шутером от первого лица, основанном на похождениях героя знаменитых комиксов Judge Dredd.

Примечание: не спутайте Massive Entertainment с немецкой Massive Developments (разрабатывает AquaNox 2). - HWNN

Конан получил шведскую прописку



Хорошо знакомая всем Настоящим Стратегам, шведская компания Paradox Entertainment в конце сентября объявила о приобретении компании Conan Sales Company (CSC), держателя всех прав на Конана. В соответствии с договором Paradox заполучила двадцать процентов акций CSC с правом выкупа оставшейся части. Управление же компанией перешло Paradox Entertainment сразу по заключении сделки.

"Персонаж Конана обладает огромным потенциалом. Мы планируем активизировать соответствующее лицензирование и уже в ближайшее время распространить его на все медиа. Будут написаны новые книги, нарисованы комиксы и сделаны компьютерные игры", - заявил Теодор Бергквист, CEO Paradox Entertainment.

В настоящее время уже лицензированы:
- фильм (киностудия Warner Brothers);
- компьютерные игры (компания TDK);
- публикация книг (издательство TOR). - HWNN

Секс продает игры: представляем Private Dancer



Секс будет не единственным запретным плодом в этой игрушке, к нему прибавлены азартные игры. Ну-ка, вспомните, где вы уже встречались с этой комбинацией? Правильно, еще в середине восьмидесятых компания US Gold выпустила первый Strip Poker. Самое удивительное во всей этой затее - создание этих двух игр связано с одним и тем же человеком, ветераном индустрии Джеффом Брауном (Geoff Brown).

Идея соединить порно с играми не нова. Большинство игроков являются существами мужского пола в возрасте от 16 до 30 лет, этот же контингент является и основным потребителем порнографии. Но порноиндустрия не так уж и сильно спешит внедряться в компьютерные игры, и без этого у игровой индустрии достаточно проблем с требованиями всевозможных активистов запретить этот вид развлечения.

Итак, как поет Тина: "I am a private dancer, I'm dancing for money"... Двадцать одна девушка (все они – топлесс-танцовщицы брендовых на Западе Spearmint Rhino Gentlemen's Club) приняли участие в создании игровых персонажей. Специальная хореография, моушен кэпчур и прочие тонкости. В игре даже были учтены пожелания танцовщиц, например, одна из них увеличила своей игровой близняшке размер груди.

Действие игры перенесено в 2959 год в казино Pleasure Dome на острове Los Amantes. Вы играете в азартные игры с профессиональными танцовщицами. После каждого выигранного раунда девушки исполняют фрагмент стриптиза. Если вам будет сопутствовать удача - вы можете выиграть приватный танец. Подведем итоги:

- качественно отрендеренные танцовщицы, Motion Capture выполнен с помощью AudioMotion's Studios;
- Motion Capture сделан с участием танцовщиц - призеров международных конкурсов;
- футуристическое окружение и фантастические наряды девушек;
- игрок управляет камерой во время танца.

Создатели игры считают, что им не удастся свалиться до уровня мягкого порно, хотя рейтинг 18+ игре обеспечен уже за счет того, что в ее создании участвовала сеть клубов Spearmint Rhinos. Финальные кадры танцев со снятием G-string обещаны достаточно целомудренными. - HWNN

Новое слово в игровых манипуляторах



То, что шлемы виртуальной реальности стали достаточно обыденной вещью, понятно всем, но вот та самая "перчатка"-манипулятор пока еще оставалась уделом фильмов, выставок и тому подобного. Но вот компания Essential Reality выпускает на рынок подобное устройство под названием P5. Данный манипулятор имеет внешний вид, несколько напоминающий перчатку, шесть степеней свободы (перемещение

по X, Y и Z, а так же вращение вокруг этих осей). К компьютеру через USB порт подключается только так называемая "docking station", которая через инфракрасный порт получает информацию от самого манипулятора (для устойчивой связи он должен находиться не далее одного метра от "docking station"). Аппарат обладает чувствительностью в один градус для поворотов и в три миллиметра для перемещений. Правда, частота опроса у P5 достаточно низка - всего 60 MHz. Кнопок на нем нет, но их заменяют пять независимых уровнемеров для пальцев.

В планах самой Essential Reality адаптация P5 для всех игровых платформ, у которых есть USB порт (PC, MAC, Xbox, PlayStation2). А пока все обладатели персональных компьютеров могут заполучить такой девайс из фильмов про будущее за $149. Но с учетом того, что из игр с этим устройством пока готовы сотрудничать только Hitman 2 и Tiger Hunt, выходит несколько дорого и очень сердито... - А.И.

Смерть в туалетах

До сих пор Минздрав предупреждал о вреде курения, но, скорее всего, скоро ему придется ставить свои лозунги не только на пачках с сигаретами. Любые излишества приводят к смерти практикующих их идиотов (вспомните культовый фильм "Большая жратва" режиссера Марко Феррери, в котором все герои умирают от употребления пищи).

Если во всем мире смерти, так или иначе связанные с компьютерными играми, - это самоубийства или убийства, то в Южной Корее все не так. Там люди уходят к далеким предкам по причинам, связанным с чрезмерной игрой на компьютере (кровоизлияние в мозг, разрыв сердца и тому подобное). Именно так доигрался двадцатичетырехлетний безработный Ким из города Kwangju. Как сообщила полиция, он резался в компьютерные игры целых восемьдесят шесть часов без какого-либо продолжительного перерыва, приема пищи и сна. Сначала он рухнул в обморок у стойки интернет-кафе, а чуть позже скончался в туалете того же заведения.

Когда верстался номер пришло сообщение еще об одном случае. 24 октября, в четверг вечером в компьютерный клуб тайваньского города Fengyuan зашел двадцатисемилетний Lien Wen-cheng. А ранним субботним утром его нашли на полу туалета с обильным носовым кровотечением. Lien был срочно доставлен в местную больницу, но врачам осталось только констатировать смерть. Всего он провел за компьютером без перерыва тридцать два часа.

Психолог Peter Watson пояснил, во время таких сверхдлительных игровых "марафонов", когда человек не отходит от экрана достаточно длительный период времени и - что особенно важно - не спит, то его тело начинает испытывать колоссальный стресс. Самое опасное, что сам игрок не чувствует никакого ухудшения своего состояния, при том, что последствия могут быть самыми печальными.

Так что "Навигатор" предупреждает: играйте не более шести часов подряд! - А.И.

DooM на мобиле!

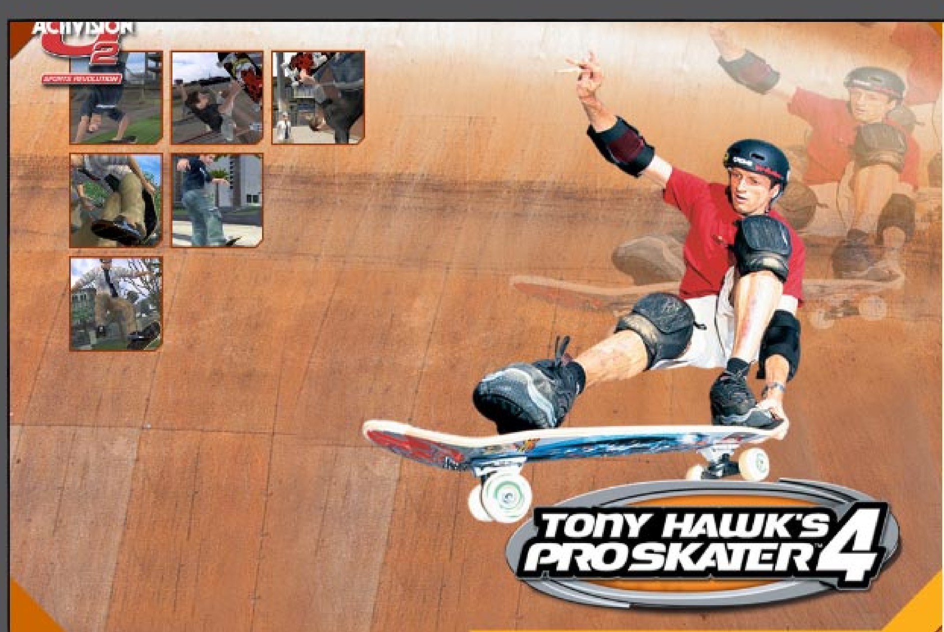


Благополучно закончилось портирование великой игры всех времен и народов DooM на Nokia 7650. Сайт Wild Palm (*http://www.wildpalm.co.uk/*) предлагает всем обладателям этого телефона скачать Shareware-версию игры, в которой содержится первые девять уровней. Видео идет как в нормальном, так и в полноэкранном режиме, плюс к этому есть четырехканальный звук (правда, для этого надо будет установить дополнительных софт).

Для удобства инсталляции вся версия разбита на шесть час-

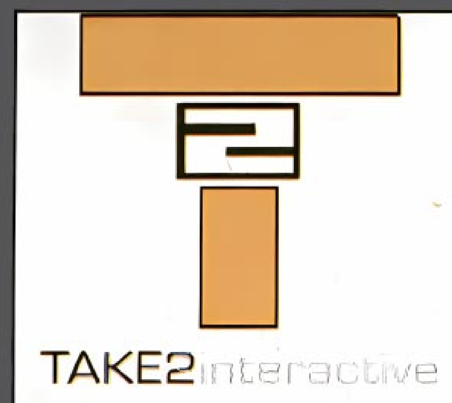
Экономический блок

Трюкачам на заметку



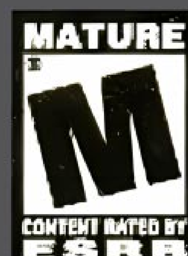
Компания Activision в целях увеличения количества рекламных акций в поддержку сериала Tony Hawk Pro Skater заключила долгосрочное соглашение с известным скейтбордистом Бобом Бернквистом. Теперь Боб на всех соревнованиях обязан одевать майки и защитную амуницию со специальным логотипом компании, а если быть более точным, то с надписью Activision O2. Подробные условия обязательств со стороны разработчиков не оглашались. - В.Ч.

Все выше и выше, и выше



Холдинг Take Two Interactive обнародовал итоги финансовой деятельности за третий квартал. Судя по цифрам, доходы издателя целой когорты великолепных игр даже превзошли предполагаемые. Экономисты предсказывали продажи общей суммой в $101,3 млн. и 0,07 долларов дохода с одной акции. Третий квартал показал, что цифры $122,5 млн и 0,12 оказались вполне достижимыми. Как следствие, за три месяца в копилке Take Two Interactive осело $4,8 млн чистой прибыли. Ждем отчетов за следующий квартал, так как "Мафия" не дремлет. - В.Ч.

Игры приравнены к порнографии



33 студента технологических институтов и университетов подали в Апелляционный Суд США иск против строго ограничения на покупку игр с рейтингом "M" по шкале ESRB. Стоит напомнить, что с апреля сего года на всей территории США вступило в силу решение Федерального суда штата Миссури (разумеется, не без содействия неугомонного сенатора Джо Бака), по которому все игры с логотипом в виде буквы "M" на коробке могут купить только совершеннолетние и только в специально отведенных для этого местах. Ближайшая аналогия - продажа порнографической продукции. Чем закончится противостояние здравого ума и в корне неверных стереотипов, покажет только время. - В.Ч.

Разработчики по цене мороженого



Пара новостей пришло об англичанах из Rage. Разработчики до сих пор продолжают судебную тяжбу с бывшим крупнейшим распространителем своих продуктов, компанией Majesco, которая, якобы, умудрилась незаконно присвоить себе более полутора миллионов долларов США. Другое известие связано с Swordfish Studios. С недавнего времени Rage является собственностью этой фирмы. Размер сделки составил 1 фунт стерлингов, так как директора этих контор на поверку оказались одним и тем же лицом. - В.Ч.

Папе это не понравится

Спор вокруг планируемого запрета на территории Италии продажи хита Illusion Softworks Mafia: City of Lost Heaven разгорелся с еще большей силой. Теперь руководители чуть ли не всех государственных служб хором заводят всю ту же "старую песню о главном". Дескать, игра пропагандирует стереотипные мафиозные устои (интересно, это был, случаем, не намек на то, что для пущего реализма надо было обращаться к ним, мол, они уж точно знают структуру и быт Семьи) и развивает склонность к преступной деятельности. Глава Anti-Mafia Commission Титти Ди`Амато умудрился ляпнуть перед объективами телекамер следующую фразу: "Эта игра разрушает все наши усилия по распространению среди подростков антимафиозной культуры". Неужели такую глупость мог сказать коллега комиссара Катаньи? - В.Ч.



тей с расширением "sis". Инсталляция потребует от вас наличия 2.0 Mb свободного места на телефоне, а запуск самой игры потребует еще 100 Kb свободного места.

Ну а заплатив всего 10$, вы получите версию игры, в которой, кроме полного набора уровней, будет применена билинейная фильтрация и три новых режима игры (по сути, это простая активация некоторых читов): Chainsaw Massacre, Killer Arsenal, God Mode.

Вот вам телефон и GameBoy в одном флаконе. - А.И.

Новое о Medal of Honor: Allied Assault - Spearhead



Electronic Arts сообщила о заключении контракта с Гарри Олдменом (главный злодей в "Пятом элементе", граф Дракула в "Дракула Брэма Стокера"). Теперь ему предстоит вещать нам в брифингах и вставках кинохроники в готовящемся Medal of Honor: Allied Assault Spearhead.

В этом адд-оне нам придется на время стать сержантом Джеком (Jack Barnes) и вновь пройти всю дорогу, начиная от высадки в Нормандии и заканчивая победой союзников (придется даже побывать в Берлине, который штурмует Красная Армия). Разработчики обещают девять новых миссий, объединенных в кампанию для одного игрока. В этой кампании нашему сержанту придется сражаться бок о бок с британскими и русскими солдатами. Последние будут общаться на родном языке, как в том же Battlefield 1942. К новым бойцам будет прилагаться и новое оружие, среди которого и родной ППШ, и английский Стэн.

Ну, а для любителей сетевой игры EA преподнесет в подарок двенадцать новых карт, возможность нарядиться в форму английского или русского солдата в дополнение к уже имеющимся немецким и американским бойцам. Боевые действия начнутся уже в конце этого года. - А.И.

Syberia 2 - быть!



Компания Microids приступила к разработке сиквела одного из самых интересных и живописных квестов уходящего года Syberia. Пока об игре нет никакой информации, известно лишь, что о дальнейшей судьбе мисс Кейт Уокер мы узнаем не раньше, чем в октябре 2003 года – именно на этот месяц запланирован релиз Syberia 2. – А. Е.

Оливер Канн спохватился

33-летний вратарь сборной Германии и мюнхенской "Баварии", обладатель звания лучшего игрока чемпионата мира



2002 года, Оливер Кан подал в суд гражданский иск на компанию EA Sports. Суть претензий очень проста – оказывается, канадские разработчики неправомерно использовали его имя в своем последнем футбольном симуляторе 2002 FIFA World Cup. Адвокат немецкого стража ворот заявляет, что его клиент никогда не вел переговоров с представителями Electronic Arts, чьим структурным подразделением является EA Sports, и никогда не давал разрешения использовать свое имя, а также внешние данные в компьютерных и видеоиграх.

Данное заявление выглядит очень странным, так как юристы североамериканского спортивного гиганта в любой момент готовы предъявить суду сразу несколько лицензий от FIFA, UEFA и международного союза футболистов FIFPro, которые разрешают их обладателям помещать в свои игры не только всех профессиональных футболистов, но даже тренеров и обслуживающий персонал. Чем завершится это абсурдный конфликт - покажет только время. Если требования истца будут удовлетворены, то 2002 FIFA World Cup (кстати, стоимость коробочной PC-версии равняется 19.99 долларам США) будет изъята с полок магазинов по всему миру. – В.Ч.

Двойное предложение

Компании RRC (*http://www.rrc.ru*) и APC (*http://www.apc.ru*) объявили о начале продаж партии модемов в комплекте с устройствами защиты от скачков напряжения в телефонной линии. В магазины поступила ограниченная партия модемов Courier (от U.S.Robotics), укомплектованных приборами защиты ProtectNet (от APC).

Оборудование серии ProtectNet предназначено для защиты модема от скачков напряжения телефонной сети. Скачки могут быть вызваны попаданием молнии в линии телефонной связи. Как правило, бытовые и телекоммуникационные устройства имеют защиту систем силового электропитания, однако резкий перепад напряжения в телефонной сети может вывести из строя дорогостоящие устройства (модемы, факсы, порты маршрутизаторов). Другим случаем возникновения опасных скачков напряжения в телефонной сети может быть неправильное подключение телекоммуникационных систем, например, случайное попадание питающего напряжения 220В в телефонную линию. Возможны также аварии на АТС или включение соседом не предназначенного для российских сетей оборудования.

Устройство из серии продуктов ProtectNet, называемое Ptel2, входящее в комплект предложения, может быть установлено для телекоммуникационных сетей как с разъемами RJ45, так и с обычными телефонными разъемами RJ11. Установка устройства не требует от пользователя специальных знаний.



Комплекты "Courier + Ptel2", поступающие в сети розничных компьютерных магазинов, будут легко узнаваемы, поскольку оба устройства совместно зацелофанированы, а на лицевой стороне коробки будет размещен яркий стикер. Но самое главное: включение устройств защиты в комплектацию модемов не отразилось на их цене! Акция призвана привлечь внимание ИТ-специалистов и рядовых пользователей к относительно новому для нее подходу по защите не только силовых, но и телефонных линий, а также подчеркивает стремление компании RRC соответствовать девизу "Больше, чем дистрибьютор", что означает добавление в дилерский канал поставок не ценовых преимуществ. - HWNN

X-Men возвращаются!



Activison сообщила, что новая часть игры по мотивам популярного комикса X-Men под названием X-Men: Wolverine's Revenge появится также и на PC. Разработкой компьютерной версии займется компания Livesay Technologies. Релиз Wolverine's Revenge намечен на апрель 2003 года, одновременно с выходом второго фильма про X-Men. Кроме ПК, игра выйдет на PlayStation 2, Xbox и GameCube. – A.E.

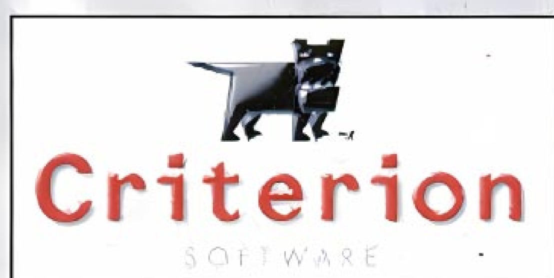
Eidos отодвигает даты релизов



К сведению фанатов Лары Крофт и менеджеров виртуальных футбольных команд. Компания Eidos перенесла даты релизов Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness и Championship Manager 4 на февраль будущего года. По мнению менеджеров этой фирмы, данные игры нуждаются в дополнительной отладке и тестировании. Напомню, что обе эти игры должны были выйти в этом году еще до Рождества на PC и новейших игровых консолях. - А.И

Следущие Settlers будут трехмерными

Компания Ubi Soft Entertainment приобрела у английской студии



Criterion Software права на использование их движка RenderWare Graphics. Этот трехмерный движок будет задействован в следующей игре из экономико-стратегической серии The Settlers. Что будут представлять собой новые "Поселенцы", пока еще не известно. Остается надеяться, что 3D пойдет только на пользу этой замечательной серии. - А.И

Осторожно! Радиация!

Компания GSC Game World открыла официальный сайт постапокалиптической survival action/RPG S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost на немецком и английском языках (http://www.oblivion-lost.com/). Информация о самой игре, ее сюжете и трехмерном движке, на котором она создается, а также скриншоты и форум - вот что уже доступно для любопытных игроков на этом сайте.

Кроме того, разработчики игры объявили конкурс на лучшие литературные произведения по миру проекта S.T.A.L.K.E.R., рассказывающие о приключениях сталкеров в Чернобыльской зоне отчуждения. Истории о событиях в мире, наполненном психическими и физическими опасностями, радиацией, аномальными явлениями, существами-мутантами, в мире, где привычные законы природы исказились в результате глобальной техногенной катастрофы.

Авторы десяти лучших текстов получат коробки с игрой и автографы разработчиков. Лучшие произведения будут размещены на диске с игрой. Авторы будут внесены в титры. Фрагменты ваших рас-



сказов войдут в оригинальную игру, они станут частью Зоны, ее историями и легендами!

Все присланные произведения разместят на официальном сайте проекта, а выбор победителей будет осуществляться по результатам голосования. Ваши истории принимаются по адресу stalker@gsc-game.kiev.ua. - А.И.

Philips анонсировала новые продукты

В начале октября компания Philips рассказала о своих новинках: технологии дисплеев Philips LightFrame 3 и дисководе DVD+R/RW. Московскую презентацию LightFrame 3 провел менеджер компании по маркетингу Хакан Аталэй.



Эксклюзивная технология компании Philips LightFrame основана на сочетании аппаратного и программного обеспечения, поставляемого вместе с мониторами Philips LightFrame. Работая вместе, они повышают яркость и резкость изображения одновременно в нескольких окнах с фото, видео или играми, оставляя при этом четким изображение для традиционных программ работы с текстами.

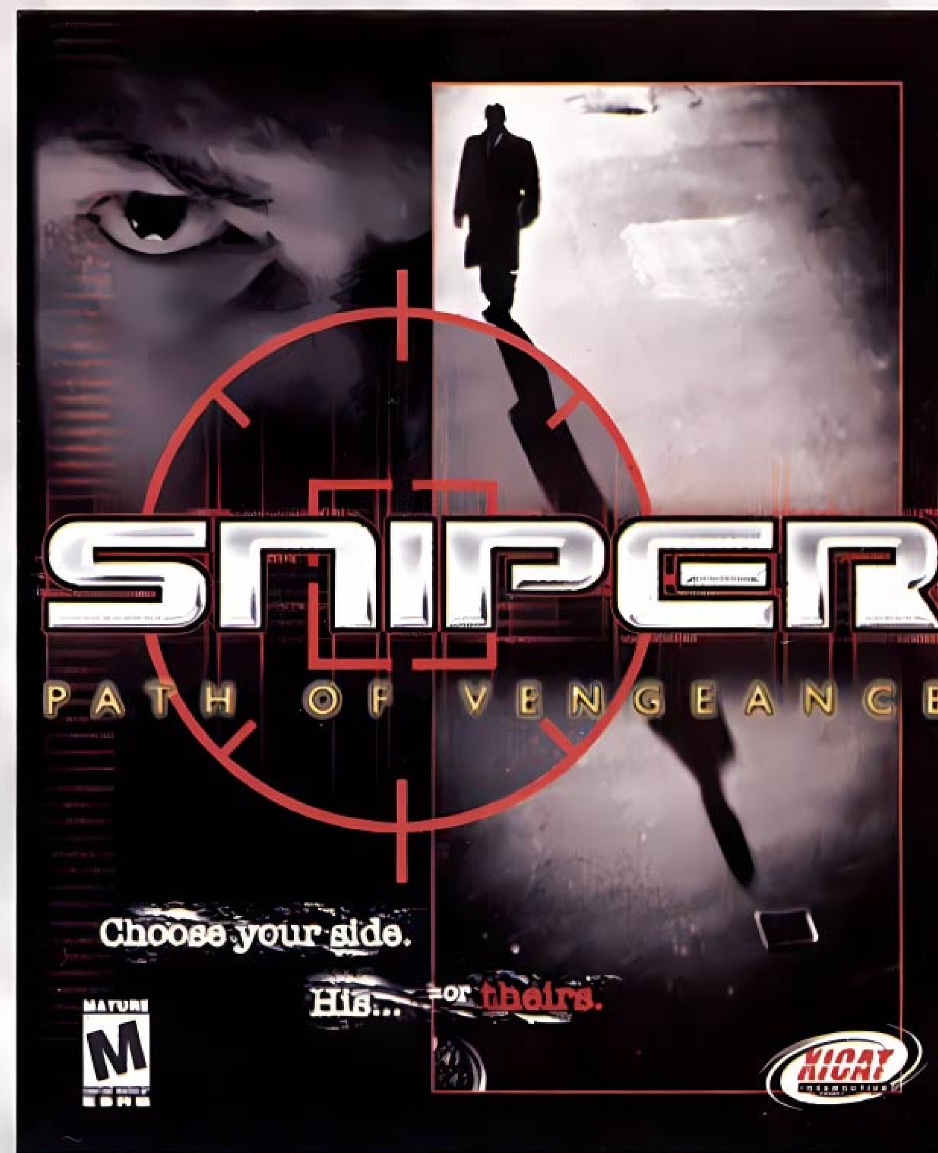
LightFrame 3 применяется в большинстве новых ЭЛТ-мониторов Philips, а в ближайшие месяцы компания планирует оснастить этой функцией и ЖК-мониторы.

Компания Philips объявляет о выпуске новейшего дисковода для перезаписываемых носителей (DVD+RW), который также поддерживает однократную запись (DVD+R). Дисковод DVDRW228 позволяет непосредственно редактировать данные или видеоматериал на носителе объемом до 4.7 ГБ на одном диске DVD+RW или записать данные для постоянного хранения на диск DVD+R.

Новый дисковод Philips DVDRW228 будет поставляться в составе укомплектованного набора для розничной продажи. Поставляемый комплект будет включать интерактивное инсталляционное ПО Sonic Solution's MyDVD 3.5, ПО для редактирования видеоматериалов Nero 5.5, аудиокабель, диск DVD+RW и диск DVD+R. - HWNN

Sniper: Path of Vengeance и Beltway Sniper

В последнее время журналисты всех стран принялись искать связь между психически больными убийцами и компьютерными играми. Так на волне массовой истерии, связанной с Beltway Sniper (наши СМИ окрестили его вашингтонским снайпером), очередной волне гонений со стороны телевидения и прессы подверглись FPS в США.



Компания Fox News поспешила обвинить во всех смертных грехах Counter-Strike. Якобы именно эта игра спровоцировала снайпера начать свою кровавую охоту. При чем тут CS? Очевидно, ее репортеры, не мудрствуя лукаво, просто выбрали самый популярный из онлайновых FPS.

И это, несмотря на заявление директора филадельфийского центра подготовки снайперов-полицейских о том, что на основе современных компьютерных игр (а не специальных тренажеров, которые недоступны для простых обывателей) можно выучиться только самым базовым тактическим приемам (которых можно набраться и из соответствующей литературы или киноматериалов), но никак не обращению с настоящей снайперской винтовкой.

В это же время с полок сети магазинов Wal-Mart в районе Вашингтона были убраны коробки с игрой "Sniper: Path of Vengeance". Представитель Wal-Mart заявил, что, несмотря на то, что, по мнению руководства компании, эта или любая другая игра не стоит за преступлениями Beltway Sniper, они не могут пренебречь чувствами людей. - А.И.

Возвращение смутировавших черепашек-нинзя

Есть в Штатах компания 4Kids Entertainment, которая нам интересна тем, что является сопродюсером, а заодно и агентом по продвижению в мировом масштабе новейшей серии мультфильмов с культовыми черепашками-нинзя в главных ролях. Дебютная демонстрация мультиков состоится на канале FOX BOX в первом квартале следующего года. А к новому 2004 году должна подоспеть и целая серия соответствующих игрушек для всех платформ, права на их разработку получила Konami, которая в конце 80-х - начале 90-х годов прошлого века выпустила десяток "черепашьих" игрушек, которые принесли суммарный доход полмиллиарда долларов. Что из этой затеи вырисуется, можно будет оценить по результатам E3 2003 года, где планируется первая "засветка" новых игрушек.

Самые первые черепашки-нинзя появились в далеком 1984 году на листах сорокастраничного чернобелого комикса, нарисованного Питером Лэйрдом (Peter Laird) и Кевином Истманом (Kevin Eastman).

Первый анимационный фильм был снят в 1997 году, в конце 80-х черепаший мультипликационный сериал был #1 на детском TV США. Огромную прибыль держателям копирайта (компания Mirage Licensing Inc.) принесла продажа лицензий компаниям Konami и Playmates Toys: игры, игрушки и прочая продукция с символикой Teenage Mutant Ninja Turtles были проданы на сумму свыше трех миллиардов долларов США. - HWNN



Первая страница самого первого комикса о черепашках

Боевой листок

Какой ты, Counter-Strike 1.6?



Сайт Counter-Strike Center опубликовал небольшую статью о том, что из себя будет представлять следующая версия Counter-Strike. Если выкинуть всю воду про Counter-Strike: Condition Zero (так как ничего принципиально нового о нем не было слышно со времен декабрьского номера "Навигатора" за прошлый год), то главная идея этой статьи заключается в том, что CS 1.6 должна стать очередной версией, которая будет совмещать простой CS и CS:CZ в мультиплеере. Напомню, что такую судьбу предрекали еще CS 1.3, но в связи с плавным переносом даты выхода CS:CZ с февраля 2002 года на февраль 2003 года ни CS 1.3, ни следующие два апдейта не несли в себе такой функции, несмотря на все заверения со стороны Valve.

Но вернемся к нашим баранам. Что же все-таки нового будет в CS 1.6? Обещано весьма много. Кроме появления в CS почти всего оружия и снаряжения из CS:CZ, мы увидим и значительное количество карт из одиночной кампании CS:CZ. Среди них называются такие имена: de_tides, de_stadium, cs_trailerpark, de_silo, as_bridge, cs_damage, cs_arcticbiolab, cs_desertbunker, de_vostok.

Обещано, что к выделенному серверу будут прилагаться боты из одиночной игры, которые, на манер своих собратьев из Unreal Tournament, будут заполнять пустые слоты сервера. В случае же подключения к серверу живого игрока один из ботов будет автоматически покидать поле боя.

Ждем-с наступления февраля... - А.И.

Новые правила CPL

cyberathlete professional league®

Крупнейшая лига киберспорта Cyberathlete Professional League огласила свои новые правила, регулирующие выплату призовых денег, полученых на ее турнирах. Команды должны выбрать одно юридическое лицо, которое будет представлять команду для получения призовых денег. CPL и ее спонсоры не будут обеспечивать выплату призовых денег каждому игроку команды в отдельности. Все команды, расформированные в течении 90 дней после даты окончания соревнований CPL, на которых они выиграли призы, этих призов автоматически лишаются. Таким образом, CPL стремится, как и многие другие, превратить киберспортсменов из разрозненной толпы фанатов какой-либо игры, которые собираются в команды на основе только личных пристрастий и возможностей, в систему с четкой структурой на подобии NHL, NBA и других лиг профессионального спорта. - А.И.

World Cyber Games в США



После того как на QuakeCon 2002 произошла смена лидеров в американском Quake-чарте, все только и ждали национальных финалов, чтобы подтвердить или опровергнуть сложившееся положение вещей. После прохождения отборочных туров в Нью-Йорке собрались лучшие игроки и команды для смертельной битвы за путевки в Корею. В номинации Quake3: Arena лучше всех свои матчи в группах отыграли ZeRo4, Daler, Fatal1ty, Cha0ticz и Socrates. Но после того как ZeRo4 вдруг "неожиданно" узнал, что ему, как победителю World Cyber Games, оплачивается поездка на финал, он отказался от участия и пропустил в заключительный круг K9-Makaveli.

Ну а дальше были жесткие игры, Socrates обыграл fatal1ty с преимуществом в один фраг на q3tourney2 - 12:11. Daler же взял верх над cha0ticz со счетом 26:14 все на том же q3tourney2. После этих игр последовали последние матчи, где в верхней части "сетки" игроки Daler и Socrates уже в любом случае попадали в Корею, а в нижней части разгорелась упорная борьба за последнюю путевку. Непобедимый Джонатан Вендел (fatal1ty) играл против менее известного игрока под ником cha0ticz. Матч начался за явным преимуществом fata1lty, но позже стал идти фраг в фраг. Где-то за минуту до конца fatal1ty имел небольшой отрыв в три фрага, однако cha0ticz оказался парень не промах и в три приема ликвидировал эту фору. Победный же фраг, который является, наверное, одним из лучших за всю историю соревнований по Quake3: Arena, он добыл ровно за секунду до конца матча, когда время на секундомере было 14:59.

Вот так сменилась еще одна эпоха Quake-чемпионов. fatal1ty и Makaveli уже больше не у дел, в бой идут молодые дарования Daler, Cha0ticz, Socrates и последний из ветеранов – ZeRo4: именно они в этом году будут представлять США в Корее в номинации Quake3: Arena.

Другая часть национальных финалов, проходивших в Нью-Йорке, была посвящена Counter-Strike. В ней сенсаций не произошло, и победителем стала команда 3D. Она в последнее время набрала очень хорошую форму и играет просто отменно, чего нельзя было сказать о ней на летнем чемпионате CPL в Далласе. Именно 3D считается одним из фаворитов на предстоящих корейских финалах. - S

CPL Oslo



Примерно в это же время по другую сторону Атлантического океана в Норвегии проходил последний командный турнир по Quake3: Arena под эгидой европейского отделения CPL. Как и следовало ожидать, сильнейшими оказались представители Скандинавии:

1 место – iCE cLIMBERS (Швеция)
2 место – Eyeballers (Швеция)
3 место – Steelpad (Дания)

Таким образом, спустя почти год, iCE cLIMBERS вновь стали чемпионами, если можно так выразиться. Ведь на самом деле, кроме земляков-Eyeballers, соперников у них как таковых и не было. Причем именно Eyeballers скинули их в "лузера" и заставили для победы выиграть 4 игры, две из которых закончились лишь в овертайме.

Но, как известно, соревнования CPL никогда не ограничиваются одной номинацией. В Осло был турнир и по Counter-Strike, и квалификация по Warcraft III к предстоящему турниру CPL в Париже. Как уже стало традицией, в командных играх очень сильно всегда выступают скандинавские представители. Так случилось и в этот раз:

Counter-Strike
1 место - eoLithic (Норвегия) 4000 евро
2 место - mTw.aTn (Германия) 2500 евро
3 место - Mouz (Германия) 1250 евро

Warcraft III
1 место - Didi
2 место - Kovax
3 место – eljefe

Победа в финале Didi досталась довольно трудно, Kovax не хотел сдавать легко. Для чего пришлось играть всю серию по правилам "best 5". Лишь только в последней игре Didi оказался сильней и со счетом 3:2 выиграл квалификацию. - S

M19 обыгрывают победителей WCG Швеция



В рамках Clanbase EuroCup VI в Counter-Strike дивизионе прошел матч победителей национальных отборочных WCG 2002. Встречались российский победитель - команда M19 и победитель шведского отборочного тура - A-Laget. Игра проходила на картах de_dust и de_train, первую карту наша команда выиграла довольно уверенно, а вот вторую проиграла. Однако это не сказалось на общем результате: M19 победили, общий счет 26:22. - S

Квест от компании "БУКА"

– Я видела покойную Мари с распущенными волосами и в золотом кушаке.
От пушечных звуков голоса Клавдии Ивановны дрожала чугунная лампа с ядром, дробью и пыльными стеклянными цацками.
– Я очень встревожена! Боюсь, не случилось бы чего! ...

И. Ильф и Е. Петров

Двенадцать



стульев







...В пятницу 15 апреля 1927 года Ипполит Матвеевич, как обычно, проснулся в половине восьмого и сразу же просунул нос в старомодное пенсне с золотой дужкой. Очков он не носил...

И.Ильф и Е.Петров

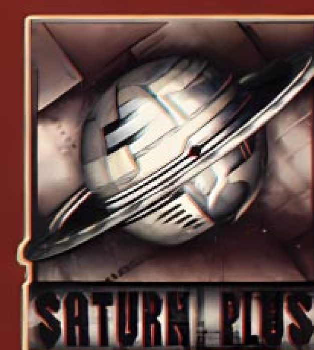


Прошло 75 лет и мы зовем Вас поучаствовать в оптимально современной, предельно злободневной, бесконечно любимой истории, рассказанной современными средствами изображения и технологий ...Возьмите в руки компьютерную игру "Двенадцать стульев" и, несмотря на прочитанную Вами 5, 10, 15, 27 лет назад КНИГУ, Вы повязнете в совокупности юмора, изображения, действия... в пародийной интриге...



Игры компании "Бука" почтой:
(095) 190 97 68 или e-mail: navigat@aha.ru

По вопросам оптовых закупок:
обращатся по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru



Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

Новости локализаций

Андрей Егоров
Андрей Иванов
Horse With No Name

Postal 2 в России



"Акелла" сообщила о подписании договора с американским разработчиком Running With Scissors на издание в России, СНГ и странах Балтии экшена Postal 2. Благодаря сотрудничеству Running With Scissors и "Акеллы", продолжение культовой брутальной игры теперь будет доступно нашему игроку на родном языке. Подробная информация о проекте появится в самое ближайшее время. О дате выхода русского Postal 2 будет сообщено дополнительно. – А. Е.

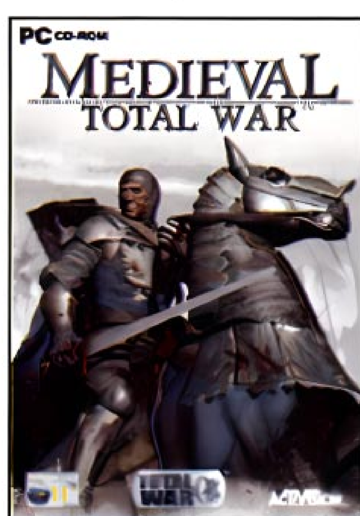
Heroes of Might and Magic: Platinum Edition в России



"Бука" подписала контракт с компанией 3DO. Heroes of Might and Magic: Platinum Edition будут изданы в двух вариантах: английском и полностью локализованном на русский язык.

В издание войдут следующие релизы: Heroes of Might and Magic, Heroes of Might and Magic II Gold (включает в себя Heroes II и Heroes II Expansion), а также Heroes III Complete (включает Heroes III: The Restoration of Erathia, Heroes III: Armageddon's Blade и Heroes III: Shadow of Death). – HWNN

Игры от Activison



"1С" подписала договора с компанией Activision на издание в России, СНГ и Балтии следующих игр: Medieval: Total War, Soldier of Fortune 2: Double Helix и Star Trek: Star Fleet Command 3. – А. Е.

Duality будет издана в России

"Руссобит-М" заключила договор с Phantagram Interactive на издание четырех игр: Duality, Kingdom Under Fire: The Crusaders, Phantom Crash и Strident. – А. Е.



В России появится "Империя Дракона"



Snowball подписала договор с компанией Strategy First об издании в России стратегической игры "Империя Дракона" (оригинальное название - Dragon Throne: Battle of Red Cliffs).

Время, о котором рассказывается в игре, стало одним из самых страшных периодов в истории Китая. Легенды гласят, что после усмирения мятежного Севера могучие армии двинулись покорять бунтующий Юг. История донесла до нас мифы о жестоких сражениях, в которых схлестнулись лучшие бойцы. От пролитой крови солдат дымилась земля, стоны раненых заглушали вопли стервятников. "Империя Дракона" выйдет в рамках совместной линейки Snowball/"Новый Диск" в конце 2002 года. – HWNN

Лицензионный Warcraft III в экономичной упаковке



"Софт Клаб" порадовал поклонников Warcraft'а. Теперь те, кому не удалось купить игру в DVD-упаковке, могут приобрести эту замечательную игру в Jewel Case. При этом в упаковке содержится уникальный код доступа на Battle.Net. - А.И.

Игры Conflict: Desert Storm и 442 на территории России



"Бука" сообщила о подписании контракта с компанией SCi на издание игр Conflict: Desert Storm (CombatSim) и 442 (футбольный менеджер) на территориях России и СНГ. Игры будут полностью локализованы и выпущены для продажи в двух вариантах: jewel и dvd-box. На западном рынке Conflict: Desert Storm вышел в сентябре, 442 появился на полках магазинов 11 октября 2002 года.

Фирма "БУКА" планирует выпустить новые игры в четвертом квартале этого года. – А. Е.

Шоу продолжается!

"Руссобит-М" сообщила, что в декабре на российский рынок поступит дополнение к мировому бестселлеру "Промышленный гигант 2": "Промышленный гигант 2: На рубеже веков" (Industry Giant II: 1980 - 2020 add-on) от компании JoWood Productions

Адд-он даст возможность заняться все тем же (торговлей, производством, перевозками), но уже в период с 1980 по 2020 годы. Игроку предстоит производить новые товары, причем среди них есть такие, которые еще не существуют в реальном мире.



Не обойдется и без современных транспортных средств, да и нечто футуристическое также предстанет пред вашими глазами.

"ПГ 2: На рубеже веков" включает 20 сюжетных миссий, в которых впервые появятся компьютерные оппоненты. Кроме того, добавлено 30 карт для режима "свободной игры" и несколько гигантских многопользовательских карт. - А. Е.

Планы "Медиа-Сервис 2000"

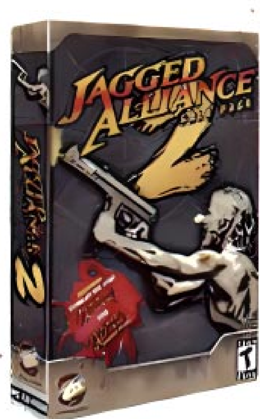


"Медиа-Сервис 2000" объявила о подписании сразу нескольких соглашений о локализации и издании игровых продуктов в России, странах СНГ и Балтии. Будут изданы:

- официальное дополнение к одной из лучших стратегий 2002 года Warrior Kings - Battles;
- стратегия с элементами RPG Ghost Master;
- три продукта от компании Inca Gold: забавная новогодняя аркада Ghristmas Magic, стратегия в реальном времени Tombstone 1882, основанная на событиях одноименного голливудского вестерна, и железнодорожный симулятор Rail Kings Railroad Simulator, где вы сможете вдоволь порулить многотонными составами;
- аркада от компании Amic Games - Green Face.

Все указанные продукты издаются совместно с ООО "Языковой Бизнес-Центр "Интенс", компанией, известной своими программами для изучения иностранных языков. Точные даты выхода локализованных продуктов будут объявлены позднее. - HWNN

"Бука" покоряет Китай и издает JA 2 Gold



"Бука", а вернее ее представители, посетили Китай с целью исследования и подготовки к полноценному выходу на данный рынок. В ходе поездки представители фирмы посетили Шанхай и Пекин и провели ряд дружественных встреч с издателями и журналистами. "Бука" представила в Китае свои компьютерные игры, а также продукты других российских и европейских издателей, внося свой посильный вклад в дело сближения Запада и Востока.

Также "Бука" сообщила о заключении договора с компанией Strategy First на локализацию в России специального издания культовой тактики - Jagged Alliance 2 Gold. "Золотой" вариант содержит JA2 и Unfinished Business. – А. Е.

Локализация

Никита Старцев

Runaway: Дорожное приключение

Название	Runaway: A Road Adventure
Жанр	Квест
Издатель	Dinamic Multimedia
Разработчик	Pendulo Studios
Издатель в России	Руссобит-М
Локализатор	Revolt Games
Количество дисков	3

Перевод	10
Текст	10
Озвучка	9
Общая	**9.6**



Этот верзила не отличается особым умом и сообразительностью, но кое-какой толк от него есть

Оказывается, с компьютерными играми в России все не так уж и плохо. Наша держава плюс еще Испания – только в этих двух странах вышел самый лучший квест со времен бородатого Full Throttle. Я про "Runaway: Дорожное приключение". И все благодаря "Руссобит-М", между прочим, где вовремя подсуетились и сделали нам такой знатный подарок. Отличная графика. Да нет, я бы даже сказал - просто потрясающая! Много вы видели игр, в которых игровой процесс выглядит на порядок лучше, чем видеовставки? Я вот тоже долго пытался вспомнить хоть что-нибудь подходящее. Не получилось. Весьма интересные и лихо запутанные головоломки не дадут вам скучать ни минуты. Все действие крутится вокруг оригинального сюжета и сопровождается приятной музыкой. Короче, читайте обзор из шестого номера за этот год, а я лучше про локализацию расскажу.

В этой игре просто немереное количество текста и разговоров! Брайн (главный герой) может поведать вам много интересного о каждом из предметов, которые вы найдете. Некоторые понадобятся для прохождения, а другие включены исключительно "для мебели". Кстати, не забудьте прибавить сюда достаточно обширные диалоги. При желании в опциях еще и субтитры можно добавить, и тогда все слова будут дублироваться в нижней части экрана. В общем, я надеюсь, вы поняли, чем занимались люди из Revolt Games целый год. Причем справились они со своей задачей просто на "отлично". И перевод текста, и озвучка сделаны на столь высоком уровне, что даже не верится, что игра изначально



была на испанском. Все очень гармонично и грамотно переведено, и это при том, что у локализаторов не было технической поддержки со стороны разработчиков. Голосам из Runaway могут позавидовать не то что другие игры, а даже многие современные кинофильмы. Единственное, что можно отметить как недостаток, – так это голос Джины, он звучит несколько ненатурально. Но в целом мы имеем замечательный перевод потрясающей игры. А весь остальной мир перебьется.

P.S. По последним данным Pendulo Studios ведет переговоры об издании Runaway в Германии, Австрии, Италии и Чехии. Признаться, нас очень обрадовала эта новость. Редакция "Навигатора" искренне желает гениальным разработчикам снова встать на ноги.

Командир

Название	WarCommander
Жанр	RTS
Издатель	CDV Software Entertainment
Разработчик	Independent Arts
Издатель в России	"1C"/Nival Interactive
Локализатор	Nival Interactive
Количество дисков	1

Перевод	8
Текст	7
Озвучка	6
Общая	**7.0**



Собственно здесь, по мнению авторов игры, вся вторая мировая и происходила

Как вы думаете, какое самое известное сражение второй мировой войны? Что? Курская битва? Холодно. Сталинградская? Опять мимо. Взятие Берлина? Нет, вы глубоко заблуждаетесь. Что, уже сдаетесь? Ладно, чтобы вас больше не мучить, скажу: это высадка в Нормандии. Во всяком случае, так можно подумать, если поиграть в какую-нибудь игру про вторую мировую любого западного разработчика. Немцев победил бравый парень по имени Том (который Хэнкс), пока бегал по Европе с кучкой солдат и спасал не менее бравого парня по фамилии Райан.

Сама игра представляет собой посредственную RTS с допотопной графикой и кривым управлением. Большая часть лексикона состоит из дежурных выражений типа ''взорви то-то'' да ''убей того-то''. Вояки, кроме "спасите-помогите" и "убьем их всех", могут выдать еще несколько схожих фраз, после чего все их красноречие заканчивается.

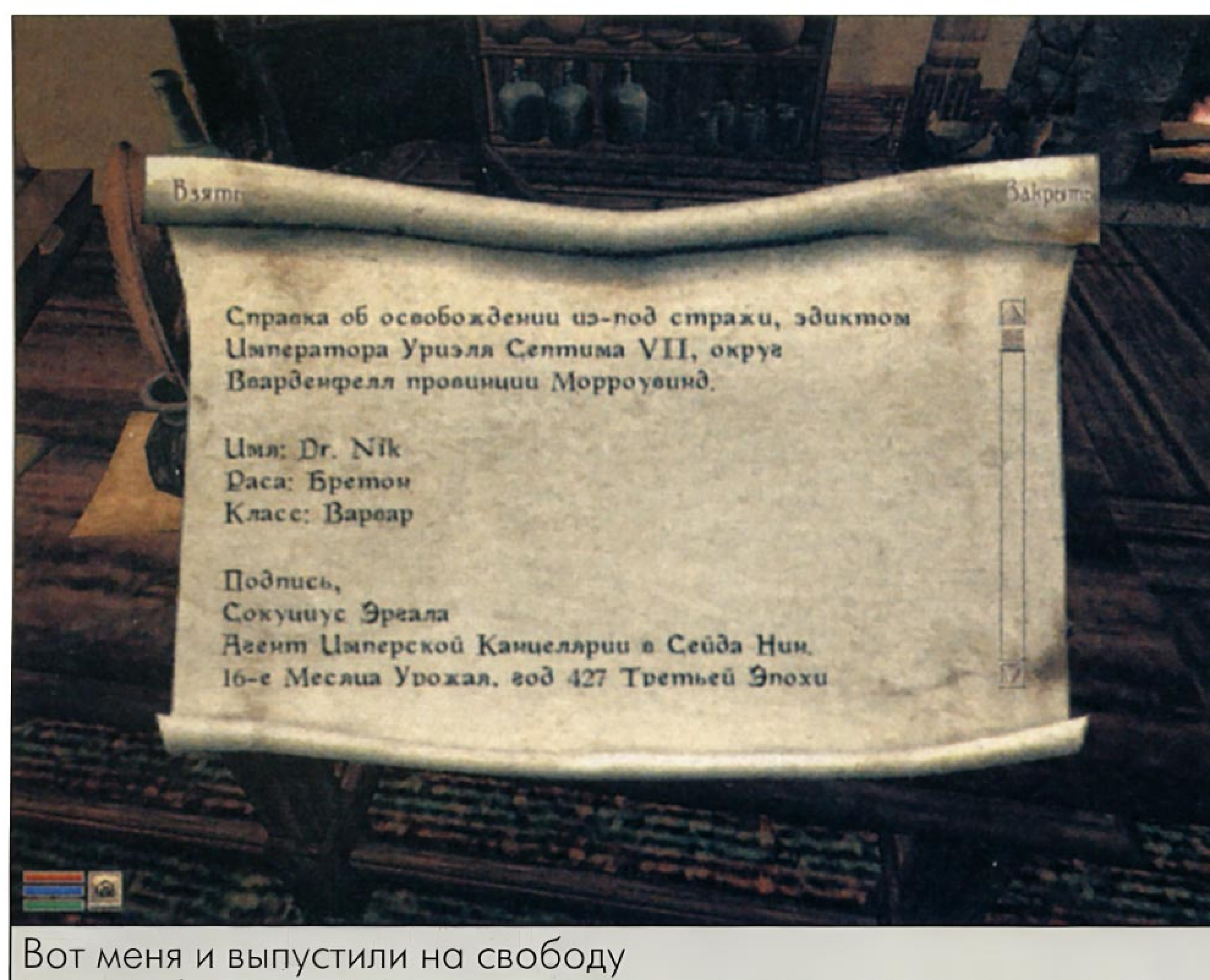
Nival - фирма солидная, и было бы странно, если бы с такой задачей не справилась. Справилась. Не то что бы очень хорошо, но вполне приемлемо. Шрифты, правда, все разные и между собой по стилю никак не сочетаются. Хорошо еще, что играть в это никакого желания не осталось, а то ведь и расстроиться можно было ненароком.

Лучше ждите "Блицкриг" от того же Nival`a.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Название	The Elder Scrolls III: Morrowind
Жанр	RPG
Издатель	Bethesda Softworks
Разработчик	Ubi Soft
Издатель в России	"1С"
Локализатор	Акелла
Количество дисков	1

Перевод	10
Текст	9
Озвучка	9
Общая	9.3



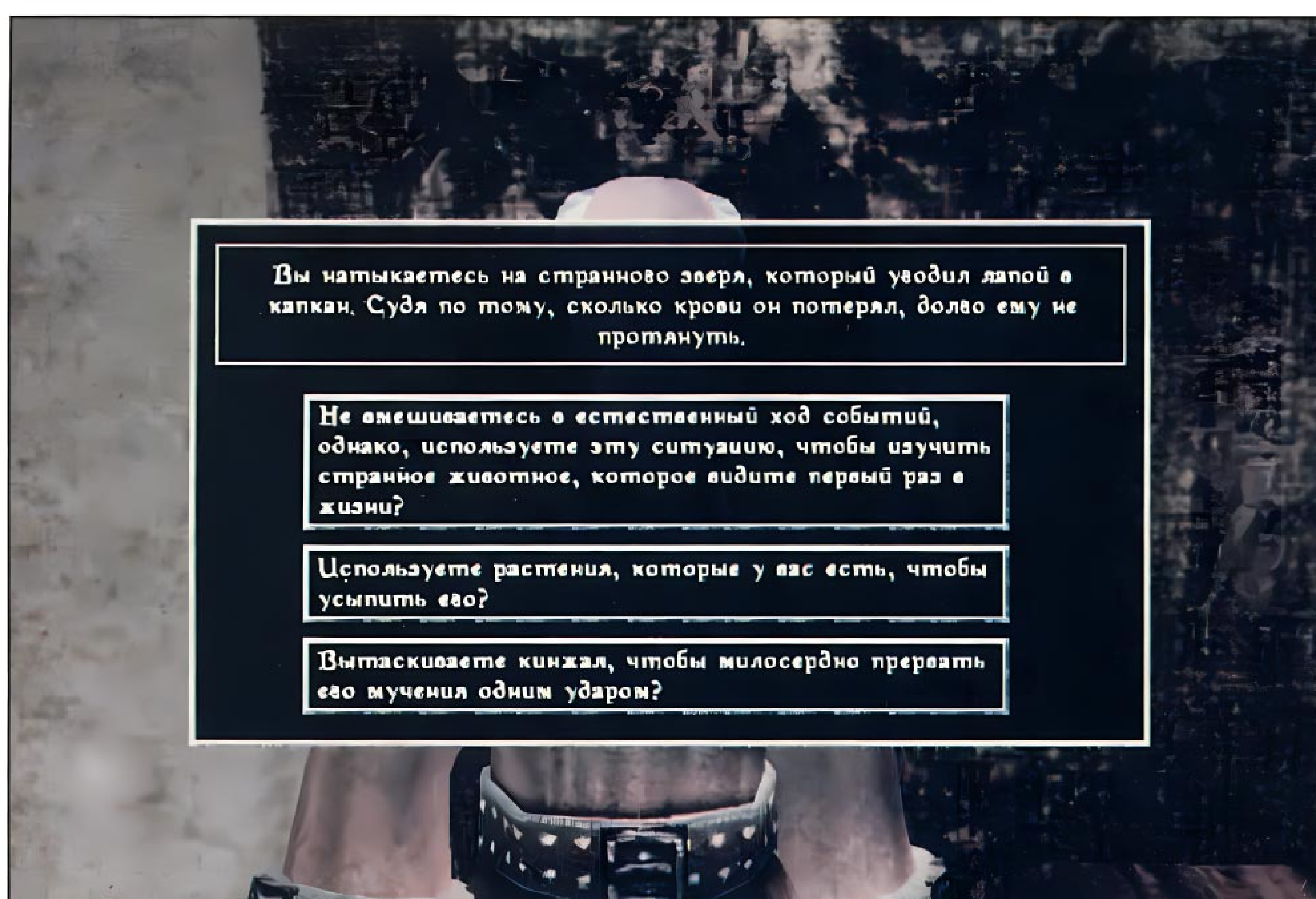
Вот меня и выпустили на свободу

Morrowind – это не просто остров. Это целый мир прямо у вас дома, на экране монитора. Мир огромный, путешествовать по которому можно долго. Вам вряд ли хватит терпения на то, чтобы пройти его весь пешком, убить всех злодеев и выполнить все задания. Способов достижения конечной цели может быть сотня, и только вы сами выбираете тот, который лично вам по душе. Не надо забывать, что это вовсе не онлайновая RPG. В этом мире только один живой игрок - вы. Но зато все NPC проработаны очень скрупулезно и не похожи на бездушных кукол, как во многих других играх. В Morrowind вы не играете, в Morrowind вы живете...

Сразу удивляет количество дисков – всего один, хотя полная версия вышла на двух. По заявлению "1С", "второй диск, содержащий игровой редактор, будет выпущен позже, о чем будет объявлено дополнительно". Конец цитаты.

На диске вы найдете мануал на пятьдесят страниц, который поможет новичкам (да и опытным игрокам тоже) разобраться во всех премудростях и тонкостях ролевой системы. Жаль только, что он выполнен в черно-белом варианте.

Собственно локализация не вызывает никаких нареканий. Разве что сокращения в описаниях вещей и заклинаний могут несколько запутать в самом начале. Хотя этим грешила и оригинальная версия. Перевод текста сделан очень профессионально и качественно. Все понятно и лаконично написано. Голос каждого персонажа тщательно подобран и соответствует его внешнему виду, характеру и настроению: старый эльф говорит с некоторым ехидством, а молодая бретонка нежно мурлычет.



P.S. Просматривая форумы фирмы "1С", я обнаружил множество сообщений о нестабильной работе игры на разных системах. Официальный Morrowind очень капризно относится как к самому железу, так и к версиям установленных драйверов. Чтобы избежать вылетов, стоит заранее скачать все возможные из последних обновлений.

Промышленный гигант 2

Название	Industry Giant 2
Жанр	Экономическая стратегия
Издатель	JoWood Productions
Разработчик	Azza Games
Издатель в России	Руссобит-М
Локализатор	Руссобит-М
Количество дисков	1

Перевод	8
Текст	6
Озвучка	N/A
Общая	5.0



Нередко встречаются вот такие вот сообщения

Нескончаемый поток разношерстных Tycoon-клонов уже порядком надоел из-за полной своей деградации. "Капитализм 2" не оправдал возложенных на него ожиданий. Сериал The Sims... еще тот продукт и к экономике имеет отношение весьма условное. Ну а все остальное – по большей части лишь единичные выскочки-однодневки. "Промышленный гигант 2" (в девичестве Industry Giant 2) на этом фоне выглядит небольшим лучиком света. Это не хит. Это просто хорошая игра своего жанра, которых теперь осталось очень немного. Вот бы Transport Tycoon новый сделали... Эх, мечты.

Локализацией второго "Промышленного гиганта" занималась компания Azza Games. В принципе, со своей работой она справилась. Перевод выполнен неплохо, так что человек, не знающий английского языка, играть сможет. Но не обошлось и без шероховатостей. Шрифт подобран очень странно, особенно в меню. Там нередко надписи на равнозначных кнопках выглядят по-разному. Например, "Ок" и "Отмена". Во время игры брифинги и подсказки используют весьма своеобразный шрифт - он простенький, но в то же время весь какой-то округлый. Мне кажется, стандартный "ариал" или "таймс" лучше бы подошел. Всплывающие надписи очень маленькие, что затрудняет чтение, а вместо подписей к некоторым товарам и зданиям появляется слово "Отмена". Не лучше дело обстоит и с названиями окон новостей. Очень часто все слова целиком не умещаются на одной строчке и заползают на следующую, закрывая кусок самого окна.

P.S. Напоследок хочется отметить, что на диске отсутствует руководство пользователя, которое, судя по меню авторана, все-таки быть должно.

Противостояние 4

Обычно игры в первую очередь выходят на том языке, на котором разговаривают их создатели. В США – на английском, во Франции – на французском, в Африке... А там игры-то делают? Ну, да не важно. Надеюсь, вы все знаете, что серию "Противостояние" (она же Sudden Strike) создали питерские разработчики Fireglow. Тогда возникает законный вопрос: как она попала

Название	Sudden Strike 2
Жанр	RTS
Издатель	CDV Software Entertainment
Разработчик	Fireglow
Издатель в России	Руссобит-М
Локализатор	Руссобит-М
Количество дисков	1

Перевод	9
Текст	7
Озвучка	7

Общая 7.6



Предполагается, что там важная информация

в наш раздел локализаций? Сначала "Противостояние 4" вышло в Германии (родина мирового издателя), а потом уже "Руссобиту - М" пришлось договариваться с CDV о правах на издание в России и на локализацию. В общем, намудрили они чего-то. Поди теперь разберись.

По большему счету, четвертая часть никак не тянет на звание полноценного продолжения. Старый движок, чуть-чуть новой техники (плюс поезда и корабли) да кое-какие другие косметические дополнения погоды не делают. Все та же хорошая стратегия теперь стала немного лучше, но, по сути, не сильно изменилась.

Помнится, локализация предыдущей части игры вызвала уйму нареканий. Особенно это касается озвучки. Актеры пытались говорить по-русски с немецким или английским акцентом. Получилось прикольно, но многие посчитали это серьезным недостатком. Чтобы не наступать на одни и те же грабли, в этот раз в "Руссобит-М" решили оставить оригинальные голоса. Даже японцы что-то там орут на свой лад. В итоге осталось озвучить только брифинги, что удалось ровно на одну пятую. Один и тот же диктор не очень подходит для разных кампаний. И если для русских он звучит вполне естественно, то у США со своим рязанским произносом больше смахивает на гида-переводчика. Также есть про-



блема со шрифтами. Точнее, со шрифтом в подсказках во время игры. Вне зависимости от разрешения определенные части букв не видны. При 1024x768 текст становится практически нечитабельным из-за маленького размера. Приходится напрягать зрение и собственную фантазию.

Даешь русские игры сразу на русском!

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Название	Age of Wonders II: The Wizard's Throne
Жанр	TBS
Издатель	Take Two/PopTop Software
Разработчик	Triumph Studios
Издатель в России	"1C"
Локализатор	Логрус
Количество дисков	1

Перевод	10	Общая 9.0
Текст	8	
Озвучка	9	



Главного героя зовут Мерлин. Оригинально, ничего не скажешь

Бойтесь, халявщики из 3DO! Четвертая часть "Героев" была встречена многими фанатами весьма прохладно. По одной простой причине – полном отсутствии новых идей. Это называется не эволюция серии, а ее деградация. Если так и дальше будет продолжаться, то в скором времени HoMM будут свергнуты со своего насиженного TBS-трона. Может наступить такой момент, когда юрких конкурентов будет уже не остановить. Один из таких "теневых" лидеров – Age of Wonders 2. Рассказать про эту игру подробно в столь кратком обзоре нет никакой возможности. Лучше почитайте ревю в июльском номере.

Долгое сотрудничество самого крупного российского издателя "1С" и студии переводов "Логрус" дало весьма неоднородные плоды. Среди них встречаются как просто ужасные экземпляры, так и, наоборот, очень качественные и всеми любимые. В этот раз, к счастью, мы имеем дело с хорошей локализацией. Перевод текста просто безупречен, даже придраться не к чему. Актеры (их всего двое) справились со своей работой на "отлично". Голоса прекрасно подобраны и неплохо гармонируют со своими виртуальными эго. Единственный недостаток, который можно назвать, – выбранный шрифт. Во-первых, в основном меню он слишком тонкий. Это не способствует восприятию. А во-вторых, названия городов и имена героев получили обрезанные заглавные буквы из-за излишней высоты.

По большему счету - локализация удалась. Всем сомневающимся пора прекратить сомневаться и бежать в магазин. Да, кстати, не забудьте про солидное руководство пользователя, без которого играть в Age of Wonders 2 будет весьма непросто.

Цена страха

Где-то я это уже видел... Вот и Эффлек на обложке. То-то я чувствую, что-то знакомое в этом названии есть.

Можно уже официально объявлять о существовании нового жанра – "игрушка по фильму". Основные особенности: сюжет либо никакой, либо как в кино; графика либо никакая, либо как в какой-нибудь более-менее известной игре; ценности для жанра обычно никакой, так как все идеи слизаны с "нормальных" про-



Название	The Sum of All Fears
Жанр	CombatSim
Издатель	Paramount Pictures/Ubi Soft
Разработчик	Red Storm Entertainment
Издатель в России	Руссобит-М
Локализатор	Revolt Games
Количество дисков	1

Перевод	9	Общая 8.6
Текст	8	
Озвучка	9	

дуктов. Получается, что игры такого жанра будут либо никакие, либо очень сильно на что-нибудь похожие. Главный герой этой статьи скорее относится ко второму типу. Ну и как вы думаете, на что он похож? Даю подсказку: смотрите имя разработчика. Конечно же, это переделанный Ghost Recon. Даже менюшки и обучалка практически идентичные.

Тандем "Руссобит-М"/Revolt Games уже есть в нашем сегодняшнем чарте. Как вы можете видеть, их первое творение чуть-чуть не дотянуло до максимально возможной оценки. Локализация "Цены страха" тоже получилась весьма и весьма неплохой. Качество перевода отменное и является практически образцовым. Стало бы идеальным, если бы только служители англо-русского словаря еще больше уделили внимания общему стилю текстов. Шрифты в меню немного размытые, но, по большому счету, это не сильно портит общее впечатление. Отдельно хотелось бы сказать про озвучку, особенно в брифингах. Голоса во время игры мало привлекают внимание, так как попутно еще и от террористов приходится отстреливаться. Это означает, что все сделано как надо, раз ухо не режет и сохраняет атмосферу.



Бен Эффлек прикинулся женщиной. Прирожденный црушник!

The Sum Of All Fears скорее похожа на набор дополнительных миссий для Ghost Recon. На что-то большее она, к сожалению, не тянет. Хотя теперь задания по своей направленности сильнее смахивают на Rainbow Six. Тем, кто соскучился по старым добрым штурмам банков и телецентров, может и понравится. И не забывайте про качество локализации.

Collector: 7th Guest Part III

Эта новость пишется на основе одного-единственного видеоролика. Никаких больше подтверждений тому, что у The 7th Guest и The 11th Hour появится продолжение, нет.

На известном в узком квестолюбительском кругу сайте http://www.justadventure.com было опубликовано эксклюзивное видео из игры Collector: 7th Guest Part III. В титрах значится Lunny Entertainment - компания, в создании других игр не засветившаяся. Видео, что удивительно, не фейк.

Главный герой ночью приходит к музею. Что он там забыл, нам не известно. Но если игра действительно является третьей частью 7th Guest, то, вполне возможно, душу. Дверь ему открывает призрак, подозрительно похожий на молодую леди из оригинального 7th Guest. Звучит музыка – заглавная композиция 11th Hour. "Ты пришел поиграть? Как мило"... – говорит мертвенькая и отправляет нас к первой головоломке – кукольному домику. Герой бродит по залам, показывают еще несколько головоломок, из них некоторые явно с аркадными элементами, заходит в лабиринт и, чудом спасшись от минотавра, бежит из музея.

Если, действительно, это правда. Если дом снова наполнится игрушками и головоломками... А главное, если все это будет достойно славного имени The 11th Hour, то нам еще есть, зачем жить на этом свете.



Константин Подстрешный

Старый Стаф построил дом...

Вот такой скромной новостью планировали мы ограничиться. Но потом подумали – какого черта! 11th Hour – одна из лучших игр всех времен и народов, пусть даже широкими народными массами из-за сложных загадок и не оцененная, но хуже от этого явно не ставшая. Так неужели ее продолжение заслуживает маленькой заметки?

- Нет! - хором ответила редакция. И, задействовав широкие связи, мы добились своего. На наши вопросы ответил Роб Ландерос - основатель компании Trilobyte. Краткие выдержки из личного дела ищите ниже.

Признаться честно, мы не ожидали, что он вообще скажет что-либо о третьей части "Седьмого гостя". И это совершенно понятно - игра еще официально не объявлена. Но тем не менее...

О 7th Guest Part III мы написали первыми.

Первыми в мире.

Между прочим...
...или краткий седьмигостевой справочник

Рене Магритт

(Rene Magritte) Бельгийский художник-сюрреалист. Родился в 1898, умер в 1967 году. Когда Рене было 14 лет, его мать покончила жизнь самоубийством. Редко рисовал лица на своих картинах. При этом лицо самого художника изображено на 500-франковой бельгийской банкноте. По слухам, любимый художник Бориса Гребенщикова. Ниже приводим одну из известных работ Рене и коробку игры Collector: 7th Guest Part III.



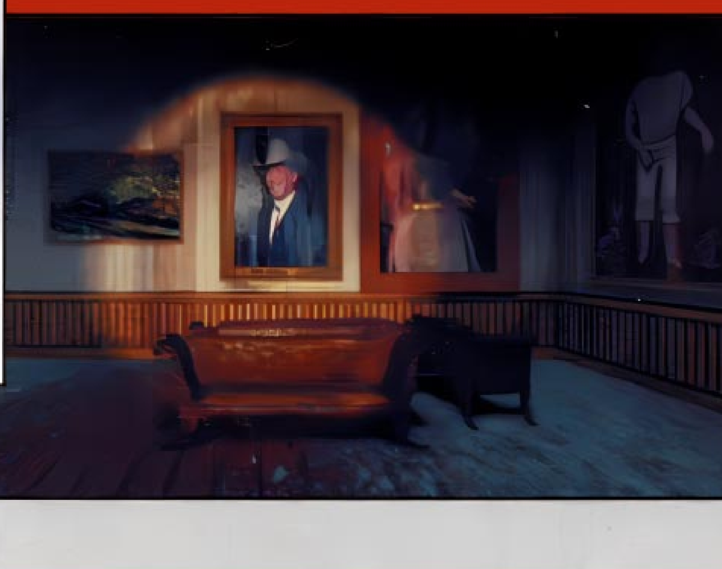
Джордж Алистер Сэнджер

(George Sanger aka Fatman) Композитор и ковбой. В игровой индустрии с 1983 года. Признанный мастер своего дела. Помимо музыки к The 7th Guest и The 11th Hour Trilobyte, написал саундтреки к более чем ста играм, среди которых Loom, Wing Commander, Wing Commander II, Master of Orion и Master of Magic. В FAQ на его сайте первый вопрос: "Почему вы "Толстяк"? Вы же не толстый!"

На что он отвечает: "Спасибо".

Джордж Сэнджер в жизни

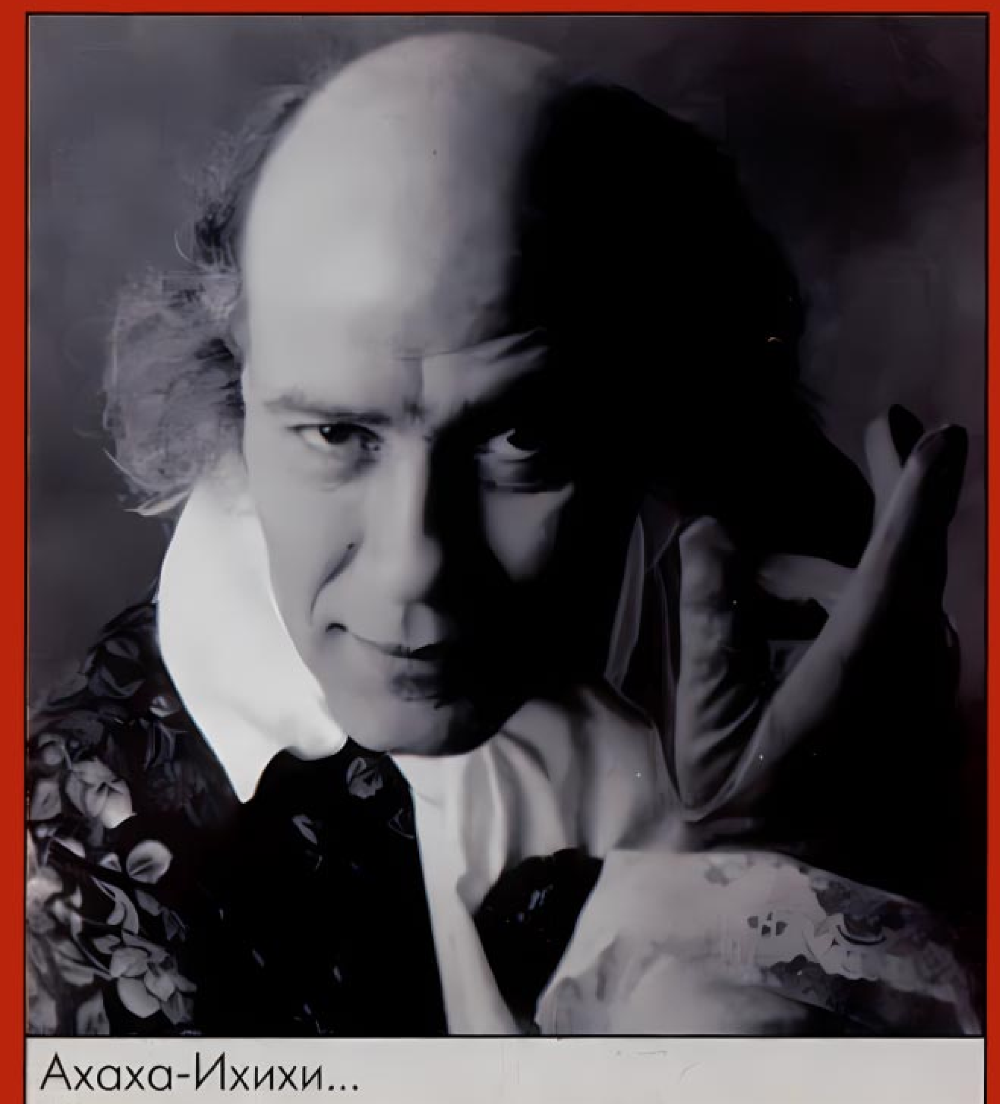




И в игре

Роберт Хиршбоек

(Robert Hirschboeck aka Henry Stauf) Актер более известный как убийца, мастер игрушек и старый лейчур. Основной отрицательный герой серии The 7th Guest. Также сыграл одну из ролей в Tender Loving Care. Умеет заразительно смеяться и совращать людей с пути истинного. По природе своей очарователен.



Ахаха-Ихихи...

Роб Ландерос, коллекционер

Основатель легендарной Trilobyte рассказывает о своих планах на будущее, третьей части серии 7th Guest и немного о бельгийском сюрреализме

Те, кто ищут символический смысл, не смогут уловить поэзии и тайны, присущих всем образам... Образы надо видеть такими, какие они есть.
Рене Магритт

Допустим, вы не знаете, что такое The 7th Guest или The 11th Hour. По сути, это игры с видом от первого лица, в которых необходимо решать головоломки, а за это вам показывают кусочки фильма. Но сказать так - значит не сказать ничего. Перечисление фишек и краткий пересказ сюжета не расскажут вам о безрукой официантке, не объяснят, как решать головоломку с тортиком, и вы никогда не поймете, почему после выхода 7th Guest некоторые производители CD-ROM'ов зарегистрировали 300% повышения продаж.


Роб Ландерос во времена работы над Tender Loving Care

7th Guest и 11th Hour – это тот редкий случай, когда хитовые игры умерли, не оставив потомства. Все их клоны были слабы и отдали Богу душу еще в младенчестве на руках своих нерадивых разработчиков. А прародители несуществующего жанра навсегда остались в памяти благодарных игроков.

Сегодня "Навигатор" задает вопросы Робу Ландеросу – создателю Trilobyte, арт-директору Defender of the Crown, основателю несуществующего жанра и создателю компании, которую оценивали в $50 млн.

***Навигатор Игрового Мира:* Со времени выхода вашей последней игры прошло почти четыре года, и с тех пор о вас практически ничего не было слышно. Чем вы были заняты все это время?**

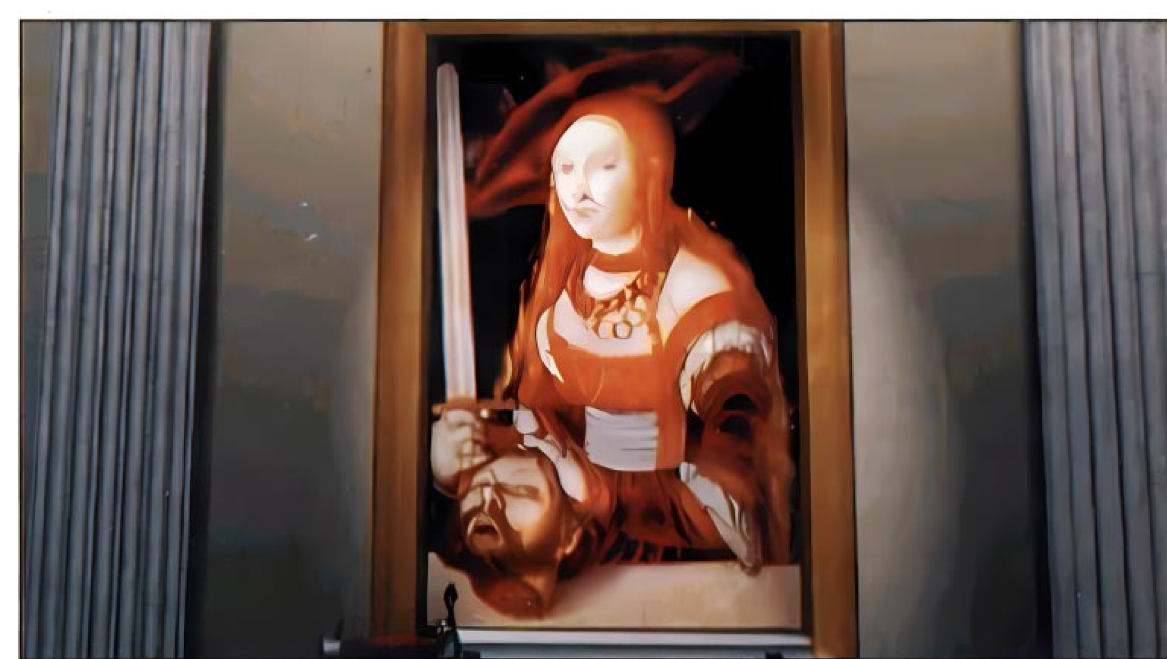
Роб Ландерос: После выхода Tender Loving Care мы доделали Point of View. Также немного времени потратили, заканчивая более мелкий проект - You Don't Know Diddley, который отошел на задний план в то время, когда мы работали над окончанием PoV.

В начале этого года мы объединили силы с Lunny Communications, на тот момент мы закончили дизайн игры, которая, в конечном счете, стала известна как The Collector. Мы внесли несколько изменений при подготовке демонстрационного видео, которое закончили в конце мая. Сейчас мы только на середине разработки; как только мы определимся с вопросами распространения, разработка пойдет полным ходом.



***НИМ:* Сейчас мало кто из разработчиков отважится делать игру с полноэкранным видео (точно так же, как несколько лет назад никто не решался делать RPG). Вы один из тех, кто создал само понятие Interactive Digital Movies, верите ли вы в то, что у интерактивных фильмов есть будущее?**

РЛ: Судя по всему, рынок еще не готов для такого рода продуктов. Возможно, скоро будут другие фильммейкеры, которые смогут получить существенный бюджет, с командой знаменитостей, с поддержкой





Роб Ландерос


У нас есть и нормальная фотография Роба

(Rob Landeros) Художник, легенда и наш сегодняшний герой. Один из двух основателей Trilobyte, а также основатель студии Aftermath Media. Среди прочих работал над такими играми, как War in Middle Earth, Rocket Ranger и Defender of the Crown. На конференции InterMedia в 1990 году, когда задали вопрос "кто будет делать игры на CD?", из 800 разработчиков руки подняли четверо. Из них двое - Роб Ландерос и Грейми Девайн (см. ниже).

Любит гольф, теннис и мотогонки. Вместе с ним живут три кошки, три собаки и одна жена.

Грейми Девайн

(Graeme Devine aka Zaphod) Программист, дизайнер и второй основатель Trilobyte. Родился и вырос в Шотландии, в девять лет начал программировать, в молодые годы работал на Activision. Очень любит компьютеры Macintosh и, как ясно из ника, книгу Дугласа Адамса "Автостопом по галактике". На данный момент работает в Id Software, догадайтесь над третьей частью чего.

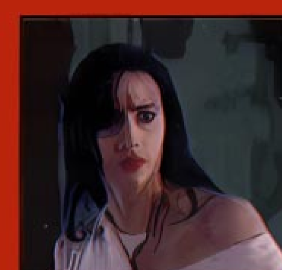

Грейми Девайн вместе с дочерью. По информации GameSpy, девочка обожает играть на приставке Dreamcast в Space Channel 5

Дэвид Вилер


Появлением в играх полноэкранного видео – во многом заслуга Вилера

(David Wheeler) Сценарист и режиссер, работал над The 11th Hour. Вместе с Робом Ландеросом создал студию Aftermath Media. Неоднократно получал премию Emmy. Сейчас он вместе с Ландеросом разрабатывает The Collector.

Карл Деннинг (Carl Denning) и Робин Моралес (Robin Morales)



Герои The 11th Hour. Робин едет снимать репортаж про дом Стафа и пропадает, Карл едет ее выручать. Робин играет Suzy Joachim, Карла - Doug O'Keeffe. Они снялись в приличном количестве фильмов, но, похоже, The 11th Hour - наиболее известная их работа.

Tender Loving Care и Point of View

Интерактивные фильмы, которые создали Дэвид Вилер и Роб Ландерос. Работа над Tender Loving Care началась еще в недрах Trilobyte. Заканчивали в Aftermath Media. Не так давно один из наших каналов показал TLC как простой фильм. Вот так, запросто...


TLC отличался очень сильным сексуальным контекстом, недетская такая была игра


Одна из головоломок (мини-игр?) Collector. Веселое плаванье получается: на горизонте пиратский флаг, да и грог на исходе...

студии полновесным отделом маркетинга. Или возможно, что небольшие независимые компании смогут получить приличные розничные продажи. Или случится нечто, что магическим образом привлечет внимание публики, как это произошло с "Ведьмой из Блэр". В любом случае, мне кажется, что подобного рода проект с большей вероятностью возникнет в кинобизнесе, чем в игровой индустрии.

Разрабатывать PoV было особенно интересно. Мы лицензировали игру для канадской телевизионной сети, которая запустит ее вживую. Таким образом зрители смогут делать телефонные звонки и осуществлять интерактивное взаимодействие с фильмом. В студии будут находиться приглашенные знаменитости, которые время от времени будут комментировать происходящее. Если показ окажется успешным, то история может повториться с TLC.

***НИМ:* Как вы считаете, почему ни один из клонов 7th Guest и 11th Hour не добился даже малой толики популярности, которая выпала на долю этих двух хитов, в чем причина?**

РЛ: Если существует успешный оригинал, очень трудно клонам подняться до того же уровня. Даже сиквелы, создаваемые той же командой разработчиков, могут потерпеть неудачу. Так как выпуск продолжений зачастую носит исключительно коммерческий характер, их создателям, как правило, не достает увлеченности работой, а потому им не удается соблюсти дух оригинала. Первичный продукт всегда будет более известным и популярным, чем его продолжение.



К сожалению, игровой бизнес приобрел некоторую консервативность, которая мешает внедрению новшеств. Чаще всего издатели не хотят отклоняться от стандартов. В большинстве компаний линейка продуктов определяется отделом маркетинга. Недавно мы продемонстрировали наш продукт высокопоставленному представителю крупного издательства, который пришел от игры в восторг и даже поставил свою подпись под документами. В конце концов, после одобрения сделки менеджерами трех уровней, она был пущена под откос отделом маркетинга и продаж. Если бы в игровой индустрии присутствовала система, поддерживающая новации, то из огромного количества оригинальных попыток появились бы хорошие, финансово привлекательные игры, способные зацепить игроков и подготовить рынок для аналогичных продуктов.

***НИМ:* Мы видели ролик из Collector: 7th Guest Part III, который опубликовал http://www.justadventure.com после E3. Но с тех пор не появилось больше никакой информации. Так когда же состоится официальный анонс?**

РЛ: Мы сделаем нужное объявление в нужное время. Пока еще все-таки слишком рано. Отдел маркетинга предпочитает контролировать информацию о дате релиза для достижения максимального эффекта.

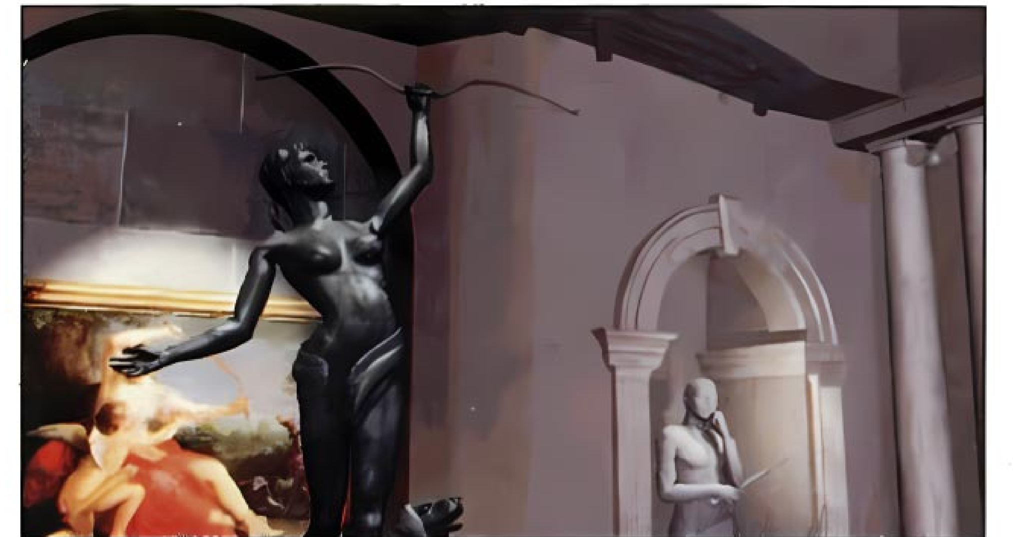
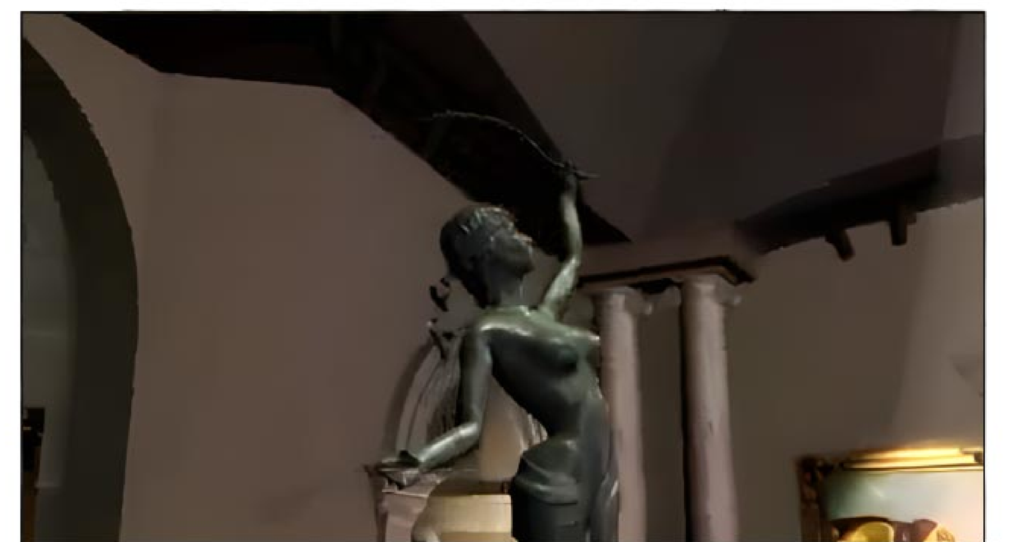
***НИМ:* Изображение на коробке игры 7th Guest Part III и кадры первых секунд видео очень похожи на творчество Рене Магритта. Это просто совпадение?**

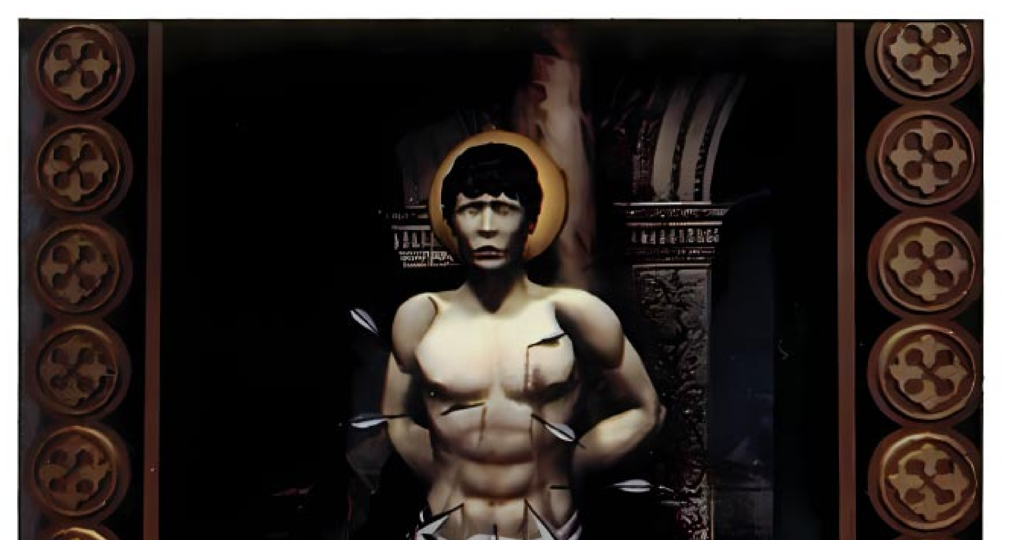
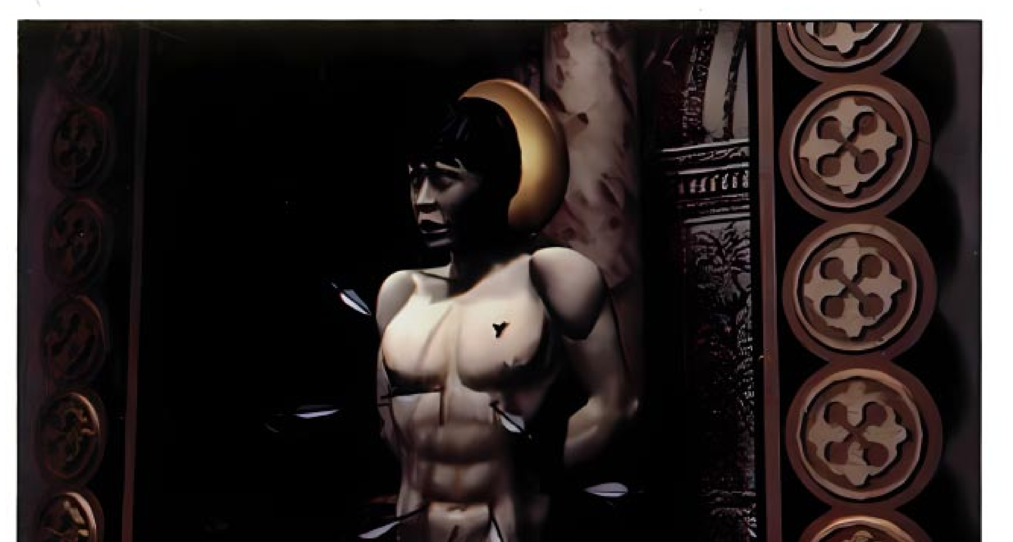
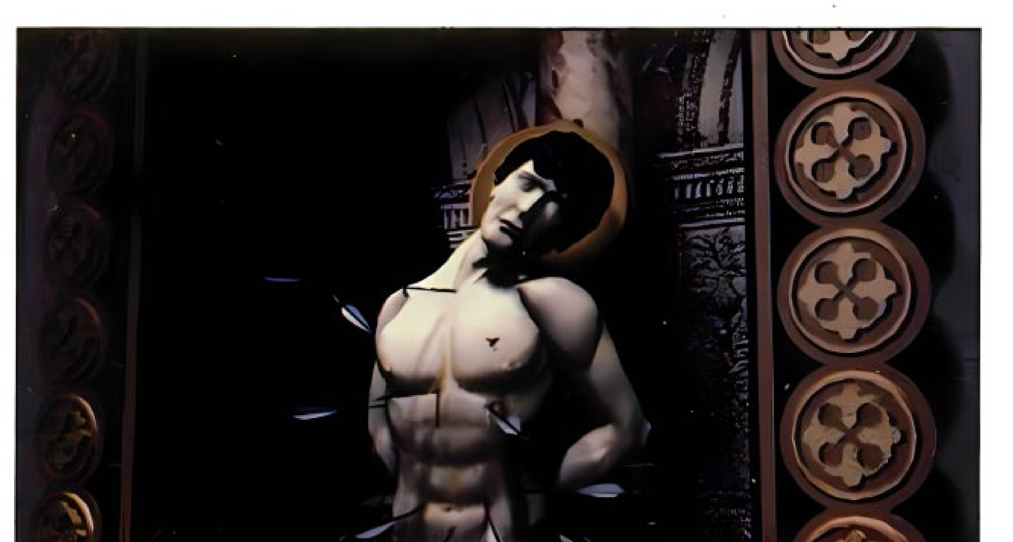
РЛ: Никакое это не совпадение. На ранних стадиях разработки 7th Guest, когда мы начинали работать с трехмерным рендерингом среды, я понял, что получающейся 3D-графике присущ оттенок сюрреалистичности, который может очень пригодиться в подходящем сценарии. Мне кажется, удачным примером может служить Myst. В большинстве игр и фильмов не удалось в полной мере использовать эту особенность графики. The Collector позволяет нам применять сюрреалистические образы, и мы пользуемся этой возможностью в полной мере. В первых кадрах демо мы отдаем должное не только этой идее, но и одному из наших любимых художников.

***НИМ:* Джордж Сэнджер работал над музыкальным оформлением ко многим вашим играм, планируете ли вы сотрудничать с ним в дальнейшем?**

РЛ: Он уже приглашен и, если не помешают непредвиденные обстоятельства, будет в команде.

***НИМ:* И еще один вопрос про людей из старых добрых времен. Роберт Хиршбоек aka Генри Стаф – великолепный, на наш взгляд, актер (кажется, что его смех до сих пор звучит у меня в ушах) играл во многих ваших проектах, планируете ли вы и в дальнейшем сотрудничать с ним?**

РЛ: Вполне возможно, что Роберт снова появится в образе Стафа. Мы еще не связывались с ним по этому поводу, но собираемся сделать, как только наступит подходящий момент.

***НИМ:* Когда-то давно, еще в годы здравствующего Trilobyte, ходили слухи о том, что главным героем 7th Guest Part III будет Тед - паренек из первой части игры. Так это Теда мы видим в ролике Collector?**

РЛ: Следующий вопрос, пожалуйста...

***НИМ:* Немного личный вопрос, но я уже семь лет мучаюсь, что же именно произошло с Карлом Денингом в той концовке The 11th Hour, где он выбирает Робин Моралес? У вас были какие-либо предположения насчет его судьбы?**

РЛ: Если память мне не изменяет, тело Карла было найдено в реке. Это "совершенно случайно" предоставило возможность Робин сделать карьеру, подняться от второсортного продюсера до звезды эфира. Чем она и не преминула воспользоваться. Есть подозрение, что Робин согласилась на сделку, которую предлагал ей Стаф в детской комнате.

***НИМ:* 7th Guest был одной из первых игр, вышедших на CD, The 11th Hour был первой игрой с 16-битным цветом. Ваши игры устанавливали новые стандарты. На ваш взгляд, какой будет следующая ступенька в эволюции игр?**

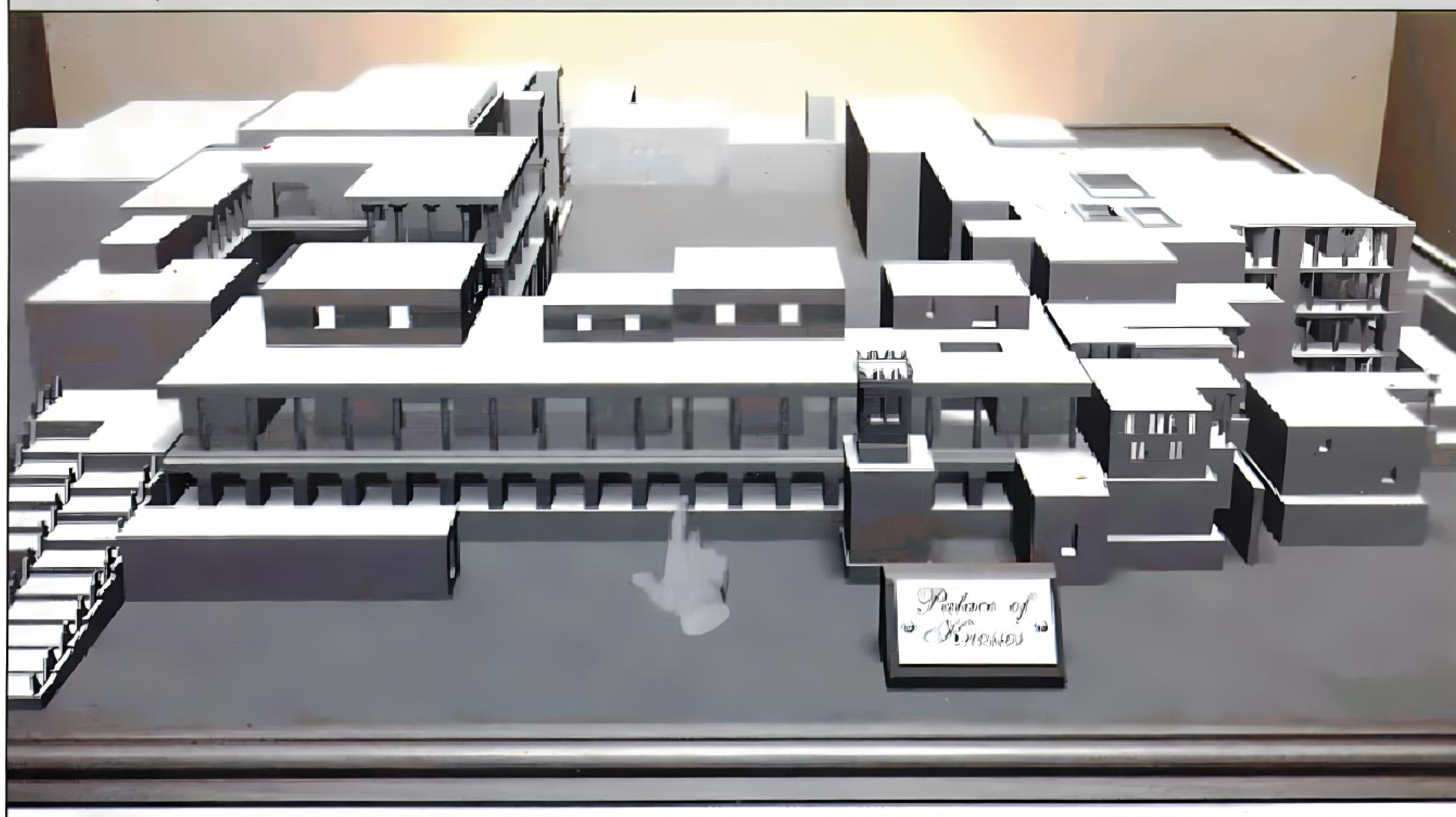
РЛ: Как я уже говорил, в условиях, когда со стороны издателей не приветствуются новшества и эксперименты и они не спешат предоставить полную коммерческую поддержку новым идеям, мне кажется, что мы будем выпускать такие же продукты, только быстрее и красивее. The Collector предложит альтернативный способ интерактивности на основе использования свежайших технологий. Мы стремимся предоставить пользователю как можно больше свободы в манипулировании окружающей средой и решении проблем на основе продвинутого движка. Мы также хотим установить новый стандарт интеграции видео в виртуальный мир. Мы всегда хотели привнести в наши игры драматизм человеческих отношений и надеемся, что The Collector подтвердит мнение, что в играх важен хороший сюжет.

***НИМ:* Мы хотим от всей души пожелать вам и вашим играм удачи, вы даже не представляете, сколько поклонников у 7th Guest и 11th Hour в России.**

РЛ: Было приятно отвечать на ваши вопросы. Хорошо, когда время от времени мне предлагают задуматься и поразмышлять над такими темами. Надеюсь, я удовлетворил любопытство как ваше, так и ваших читателей.

С Робом Ландеросом беседовали Константин Подстрешный, Андрей Шаповалов и Игорь Бойко

Лабиринт Крита: не смотрите, что на модельку похож, внутри самый настоящий минотавр



True Crime: Streets of LA

Жанр	Action/Racing
Издатель	Activision
Разработчик	Luxoflux
Дата выхода	Лето 2003 года

True Crime – не что иное, как поданный слегка под иным соусом политкорректный клон GTA 3. Суть идеи очень проста: место молчаливого бандита занимает бесстрашный полицейский из Лос-Анджелеса Ник Канг - и дело в шляпе. Все остальное, если не принимать всерьез замену итальянской мафии на более страшных в глазах американских обывателей русских эмигрантов-уголовников, осталось нетронутым. Тут вам и вид от третьего лица с выбором понравившегося ракурса камеры, и свобода передвижения по городу, и лихие поездки на скоростных автомобилях, и, наконец, неспешные диалоги с работодателями. В нашем случае в их роли выступят любящие отдавать всевозможные "гениальные" приказы начальники многочисленных отделов по борьбе с организованной преступностью.



Значится, второй Max Payne делаете, батенька

Разработчики из компании Luxoflux в своих интервью не скрывают, что их детище в ряде компонентов очень сильно походит на не покидающую вершины рейтингов продаж GTA 3. Зато в плане реализации уличных боев нас ждут весьма интересные нововведения. Во-первых, можно будет стрелять из машины на ходу, но не так, как это сделано в "Мафии" (вы сидите за баранкой, а ваши товарищи высовываются из окон и лупят по врагам). В True Crime все намного банальнее. Если вы мчитесь на машине с открытым верхом, то ничто не может вам помешать одной рукой держать руль, а другой периодически постреливать из табельного пистолета по удирающим бандитам. Во-вторых, в True Crime серьезное внимание уделили рукопашному бою. Особо навороченных комбо не будет, но серии из трех-четырех несложных ударов заучить придется, иначе russkie s drynami забьют вас насмерть.



"Глеб, стреляй, ведь уйдут же!"

В зависимости от типа прошедшей схватки у Ника будет пополняться количество очков опыта по двум параметрам: меткость стрельбы и знание восточных единоборств. Так что с самого начала игры стоит задуматься над тем, по какому пути стоит пойти: или вырасти в высококлассного стрелка, или же стать непобедимым каратистом. Только остается непонятным, как можно использовать "прокачанное" умение махать кулаками и ногами во время погонь на автомобилях? Обладатели приставок узнают ответ на этот каверзный вопрос уже зимой, а поклонники PC лишь летом.

Владимир Чаплыгин

Good Cop Bad Cop

Жанр	Action/Adventure
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Revolution Software
Дата выхода	I квартал 2003 года



Еще год назад Good Cop Bad Cop являлся единственным проектом компании Revolution Software. И что мы увидели на майской выставке E3? Неофициальный анонс Broken Sword: The Sleeping Dragon, а о "копах" ни слова. Уже пришла пора ставить на игре жирный крест, как на ECTS 2002 исполнительный продюсер Тони Уориннер на пару с управляющим директором Чарльзом Сесилом заявили, что все идет по намеченному плану и зимой (или весной) следующего года финальная версия наконец-то отправится в типографию.

В основе сюжета лежит незамысловатая "полицейская история", чьи первые страницы начинаются с похищения особо важного свидетеля по делу некой мафиозной структуры. Само собой, "найти и перепрятать" единственного готового дать правдивые показания в суде очевидца всех преступных злодеяний поручают именно вам – Бену Келлману, детективу "убойного отдела". От эпизода к эпизоду, от уровня к уровню вы постепенно найдете ответы на самые главные вопросы вашей жизни: кто виноват в гибели отца, и каким образом родители были повязаны с главой мафии, и почему об этом вы узнали только сейчас? Извечное "что делать?" в этом случае отпадет автоматически. Конечно же, мстить, и к черту законные методы, когда в руках есть две надежных "беретты"!



Тише воды, ниже травы

Перед тем, как добраться до финальной сцены (кстати, сценаристами запланировано несколько концовок), вам необходимо с успехом пройти около двадцати разноплановых миссий. Задания не будут ограничиваться привычным бегом и стрельбой а-ля Max Payne. Помимо этого, разработчики обещают предоставить геймерам возможность самостоятельно "колоть" задержанных (формы и методы значения не имеют, главное - чтобы клиент выдал необходимую информацию) и заниматься сбором улик. Из остальных фич следует выделить поддержку на экране до пятнадцати внешне не похожих друг на друга противников, причем на прорисовку одного врага тратится около семи тысяч полигонов (во что, судя по размещенным поблизости скриншотам, я верю с большим трудом).



Когда мстишь, разрешается все, даже подлые выстрелы в спину

Nina: Agent Chronicles

Жанр	FPS
Издатель	Detalion
Разработчик	Lemon Interactive
Дата выхода	Зима 2002 года

Похоже, у обворожительной сотрудницы британской разведки Кейт Арчер в скором времени может появиться сводная сестра (скорее, не сестра - так, племяшка невзрачная - прим. ред.) – специальный агент сверхсекретной службы Нина Бесфамильная. Об этой особе известно крайне мало. Национальность – полька. Цель и место будущих операций – выкорчевывание с планеты Земля вселенского зла посредством зачисток военных баз разношерстных террористов из Южной Америки, Ближнего и Дальнего Востока.


Затвор на месте, а где гильза?

Nina: Agent Chronicles – это прямолинейный, как железнодорожная шпала, шутер от первого лица с легкими вкраплениями несложных головоломок. Лишь несколько эпизодов, где придется ненадолго позабыть о стрельбе из пятнадцати видов стрелкового оружия и отправить противников к праотцам при помощи бесшумного ножа или арбалета, напомнят о том, что тайный агент - это вам не коммандос какой-нибудь.



После вида из глаз, вторым признаком принадлежности игры к жанру FPS является наличие H&K MP5 в арсенале главного героя

Однако кажущаяся на первый взгляд простота отнюдь не гарантирует, что во время прохождения игры вы не будете частенько пользоваться опцией save/load. Ведь имея в своем распоряжении пусть и усовершенствованный, но уже устаревающий движок LithTech 2, разработчики всерьез рассчитывают поразить публику высокой степенью развитости искусственного интеллекта противников Нины. Седые бородачи в ватных халатах мастерски обращаются не только с советским АК-47, но и с различными японскими электронными штучками: тепловые сигнализации, камеры слежения, датчики сердцебиения, приборы ночного видения.

Оценить труд Lemon Interactive мы сможем сразу же после Нового года. Видимо, разработчики все-таки побаиваются продавать свою игру трезвым геймерам.

Day of the Mutants

Жанр	FPS/RPG/Racing
Издатель	"1С"
Разработчик	Techland
Дата выхода	2003 год

Концепция этой игры больше всего походит на итальянскую пиццу, куда кладут все, что есть в холодильнике у крутящейся возле микроволновой печи домохозяйки. Польская компания Techland для создания проекта Day of the Mutants подобрала весьма интересные ингредиенты. Во-первых, смастеренный своими руками, соответствующий современным графическим стандартам движок Chrome. Во-вторых, геймплей, вобравший в себя сразу три жанра: FPS как основа плюс внушительные по своим размерам элементы RPG и аркадных автогонок. В-третьих, сотканная из огромного количества мелких сюжетных лоскутков полноценная вселенная, где все живое, уцелевшее после страшнейшего ядерного взрыва, делится на нормальных людей, мутантов и бесплодную растительность. Вы – частица данного апокалипсиса, преследующая одну-единственную задачу – выжить в этом безумном мире.


Картина Репина "Шотган и вылетевшие мозги"

Разработчики собираются сконструировать такую игру, где нет ни уровней, ни четко поставленных задач, а просто есть пятьдесят миль выжженной земли с редкими очагами цивилизации, вернее, того, что осталось от нормальной цивилизации. Никто не знает, что может случиться с вами в следующие пятнадцать минут. Может быть, в отвоеванной у такого же путника, как и вы, машине закончится бензин или же на дороге банда одетых во всякое отрепье мутантов устроит грамотно спланированную засаду. А может статься так, что ни с того, ни с сего с небес польется кислотный дождь. Не успели спрятаться за крышей полуразрушенного дома – срочно заказывайте белые тапки. Хотя в ряде случаев от подобных форс-мажорных обстоятельств вас спасет содержание вашего, пусть и вместительного, но все-таки не бездонного рюкзака, куда можно положить либо еще один из 35 доступных в игре видов вооружения, либо припрятать какую-нибудь полезную вещицу. Например, специальную одежду и шлем, надежно защищающих владельца от вредного воздействия радиоактивных осадков.

Все те, кто лицезрел альфа-версию Day of the Mutants на прошедшей в Лондоне выставке ECTS 2002, берут на себя смелость утверждать, что польские разработчики при желании смогут сделать чуть ли не преемника легендарного Fallout'a. Правда ли это или же всего-навсего чрезмерно завышенные ожидания, мы узнаем не раньше весны 2003 года.


Этот парень с куском арматуры явно чем-то не доволен

КРИ

конференция Разработчиков компьютерных ИГР

КРИ 2003

Время проведения: 21-22 марта 2003 года
Место проведения: 2-й Гуманитарный корпус МГУ на Воробьевых горах
Организаторы: DTF.RU и факультет ВМиК Московского Государственного Университета им. Ломоносова

Информационные спонсоры:

Яndex Найдется все.
Computer Gaming World Russian Edition
Страна Игр
Навигатор игрового мира

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**).

В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли стать лучше. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ – это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** – это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда -технологию. А еще, **КРИ** – это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) – информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам – представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий – возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, СМИ и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром – лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

СЛЕДИТЕ ЗА НОВОСТЯМИ!

The Daily Telefrag™

Владимир Чаплыгин

Журналистская доля

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Mindware Studios http://www.mindwarestudios.com
Жанр	Action/Adventure
Дата выхода	IV квартал 2003 года
Сайт игры	http://coldwar.mindwarestudios.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2790.html
Смотри на диске	скриншоты

Главный редактор медленно прохаживался вдоль строя своих подчиненных: "Ну, господа внештатники, фотокорры, обозреватели, кто хочет сегодня поработать?". "Огласите весь список, пожалуйста", – умоляющим голосом попросил убеленный сединами бывший корректор, из-за беспробудного пьянства недавно переведенный на должность специалиста по связям с общественностью. "Арабо-израильский конфликт – два человека, голодающие африканские дети – три человека, ночные клубы Лас-Вегаса... - в этот момент строй дружно сделал шаг вперед, - ...на сегодня заявок не прислали, зато необходим большой репортаж о том, как живется в СССР за железным занавесом – один человек, - главный редактор бросил взгляд на ведущего сотрудника Чейзера Джонса. - Ну что, возьмешься за это дело? Только, умоляю тебя, не спрашивай у пьяных русских в три часа ночи, как пройти в библиотеку за Достоевским".


Теперь его зовут просто Иваном


Или прошмыгнуть мимо, или сбросить охранника вниз


Детский сад, штаны на лямках

- У вас несчастные случаи на стройке были?
- Нет.
- Будут...

Чейзер Джонс, в первую очередь, любящий адреналин авантюрист и лишь потом журналист, специализирующийся на военной тематике. Редактору газеты плевать на то, какими методами Чейзер добывает сенсационную информацию, зато он великолепно понимает, что публикация записок о невероятных приключениях Джонса – это единственный шанс привлечь новых читателей и выбить из рекламодателей долгосрочные контракты.

Cold War – это симулятор прощелыги, который ради интригующего "свежачка" в самый разгар "холодной войны" не побоялся нелегально пересечь границу СССР. Причем главному герою удалось проникнуть не в какое-нибудь захолустье, где свои последние дни доживают три беззубых бабки и один безногий дед, а в самые секретные и охраняемые места. В поисках сенсаций (видите ли, десятков фотографий ядерных боеголовок ненасытному журналисту не показалось достаточно) неугомонный Джонс исхитрился незаметно пробраться сквозь неприступные стены Кремля и на свою голову подслушал разговор каких-то высокопоставленных чиновников. И если бы это была обычная болтовня о достоинствах и недостатках дешевой "андроповки" за четыре двадцать...

В общем, Чейзер стал свидетелем обсуждения плана по свержению советской власти и проведению при помощи войск стратегического назначения мировой революции. Теперь спасение американской нации целиком и полностью зависит от сами знаете кого.

- А сторож сильный?
- Сторожиха, бабушка - божий одуванчик...

По своему стилю игра собирается быть похожей на Thief и Hitman. Если из первой игры взяты незабываемые моменты, когда вы прятались от вездесущей охраны в темных углах коридоров, то из второй позаимствованы вид от третьего лица, еще большее преобладание так называемых бескровных миссий и возможность использовать в своих корыстных целях одежду поверженных противников.

Впрочем, главенствующая в игре скрытность не лишает игрока права выбора. Как поступить? Подобрать валяющийся на полу кусок арматуры, внезапно выскочить из-за угла, рубящим ударом снести охраннику полголовы, экспроприировать у него автомат Калашникова, после чего устроить на территории секретной базы третью мировую войну? Или же спокойно подождать, пока тот же самый охранник отвлечется на брошенную вами за угол монету, на цыпочках дойти до кабинета начальника штаба, забрать необходимые вам документы, после чего таким же способом (только на этот раз в качестве приманки послужит не до конца оприходованная поллитровка) покинуть периметр базы?

За это мелкое хулиганство я плачу крупные деньги...

Cold War – это первый проект пражан из Mindware Studios. Но если игра окажется неудачной, сей факт отнюдь не гарантирует молодым разработчикам какие-то поблажки с нашей стороны, так как половина сотрудников компании еще недавно трудилась в Illusion Softworks над "Мафией" и двумя частями Hidden & Dangerous. Лишь чуть менее года назад программисты дозрели до мысли открыть собственное дело.

Сейчас чехи заняты решением двух проблем. Первая – это доведение до ума движка Djinni, вторая – поиск достойных издателей для своего дебютного детища. Что получится в итоге, мы узнаем не ранее осени будущего года.

Между прочим...

В одном из своих интервью руководитель проекта Cold War Томас Плухарик на вопрос о степени продвинутости в его игре искусственного интеллекта противников с ярко выраженной улыбкой на лице ответил следующее: "Что касается искусственного интеллекта, то в каждом интервью вам всегда талдычат, какой фантастический уровень AI вы увидите, когда анонсированная игра наконец-то появится на свет, хотя на самом деле он очень паршивый. Насколько великолепен AI в нашем продукте? Я могу сказать только одно – он будет абсолютно фантастическим".

МИРЫ ЖЮЛЯ ВЕРНА

ТАЙНА НАУТИЛУСА



Metal Gear Solid 2 Substance

Андрей Шаповалов

Приступить к ликвидации

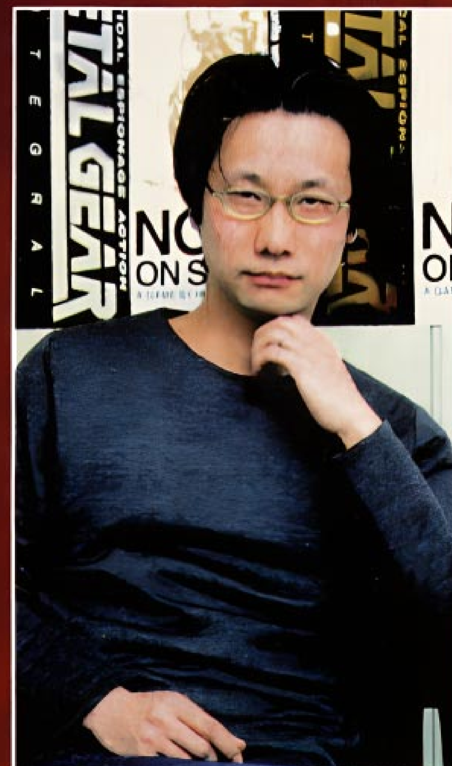
Издатель	Microsoft http://www.microsoft.com
Разработчик	Konami http://www.konami.com
Жанр	Action/Adventure
Дата выхода	Январь 2003 года
Сайт игры	http://www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/index.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2910.html
Смотри на диске	скриншоты



I'm a crazy person
I don't really care
One more mission..:
Rockets "One More Mission"

На каждой игровой платформе всегда есть несколько игр, которые составляют, так сказать, "золотой фонд". Владельцы платформы этим фондом гордятся, тыкают им конкурентов в лицо и хихикают. Для Xbox это Halo (пока еще) и Dead or Alive III. Для PC - Warcraft III (хотя данное утверждение довольно спорно, на мой взгляд), Civilization III, разные симуляторы (за исключением автомобильных и мотоциклетных) и, разумеется, DOOM III. А для Playstation 2 – Final Fantasy X, Gran Turismo, Tekken 4 и Metal Gear Solid 2.

Продается все за деньги


Хидео Коджима - продюсер и автор сценариев всех игр серии Metal Gear Solid

Да, Metal Gear Solid 2 был почти что идеалом для PS2. Великолепнейшая (по меркам приставок) графика, удобное управление, перенавороченный, но, тем не менее, совсем не занудный сюжет. Множество фишек и почти бесконечное replayability. Одно слово – мечта игрока.

Естественно, мечта игрока хорошо продается. Поэтому ничего удивительного в том, что вскоре алчные сподвижники не менее алчного Билла Гейтса собираются портировать эту игру на PC. Дядя Билл всегда любил деньги и, надо отдать ему должное, умел их делать.

Из жизни борца за счастье всего человечества

Сюжет Metal Gear Solid 2 очень сложен и запутан.

Начинается все достаточно банально: Змей, герой предыдущих игр серии, окончательно завязал с работой на правительство США и ударился в частный бизнес. Ну а поскольку он еще и совесть человечества (кто-то же должен ею быть), то и работа у него соответствующая. Вместе со своим помощником Отаконом (ученым из первого Metal Gear Solid) Змей саботирует победное шествие по старушке Земле разных Metal Gear'ов – огромных шагающих роботов, приспособленных для транспортировки и запуска ядерных боеголовок. Поскольку данный вид боевых машин крайне эффективен, то он состоит на вооружении у большинства сверхдержав мира. Задача Змея со товарищи – выявлять новые модификации Metal Gear и сообщать об этом мировой общественности. А та уже ударит в набат, начнет демонстрации протеста и прочие полагающиеся в подобных ситуациях действия.

Однажды Змей узнает, что морская пехота ВМС США создала новый вариант Metal Gear, отличающийся какими-то особо крутыми ТТХ. Опытный образец погрузили в трюм танкера и везут на первые испытания. Змей, как и полагается настоящему герою боевиков, прыгает с моста по веревке на палубу проходящего внизу танкера и...

Дальше начинается ИГРА.

"Run Silent, Run Deep"

Я не случайно вынес в заглавие этот старый девиз подводников. В Metal Gear Solid 2 вы будете действовать именно так.

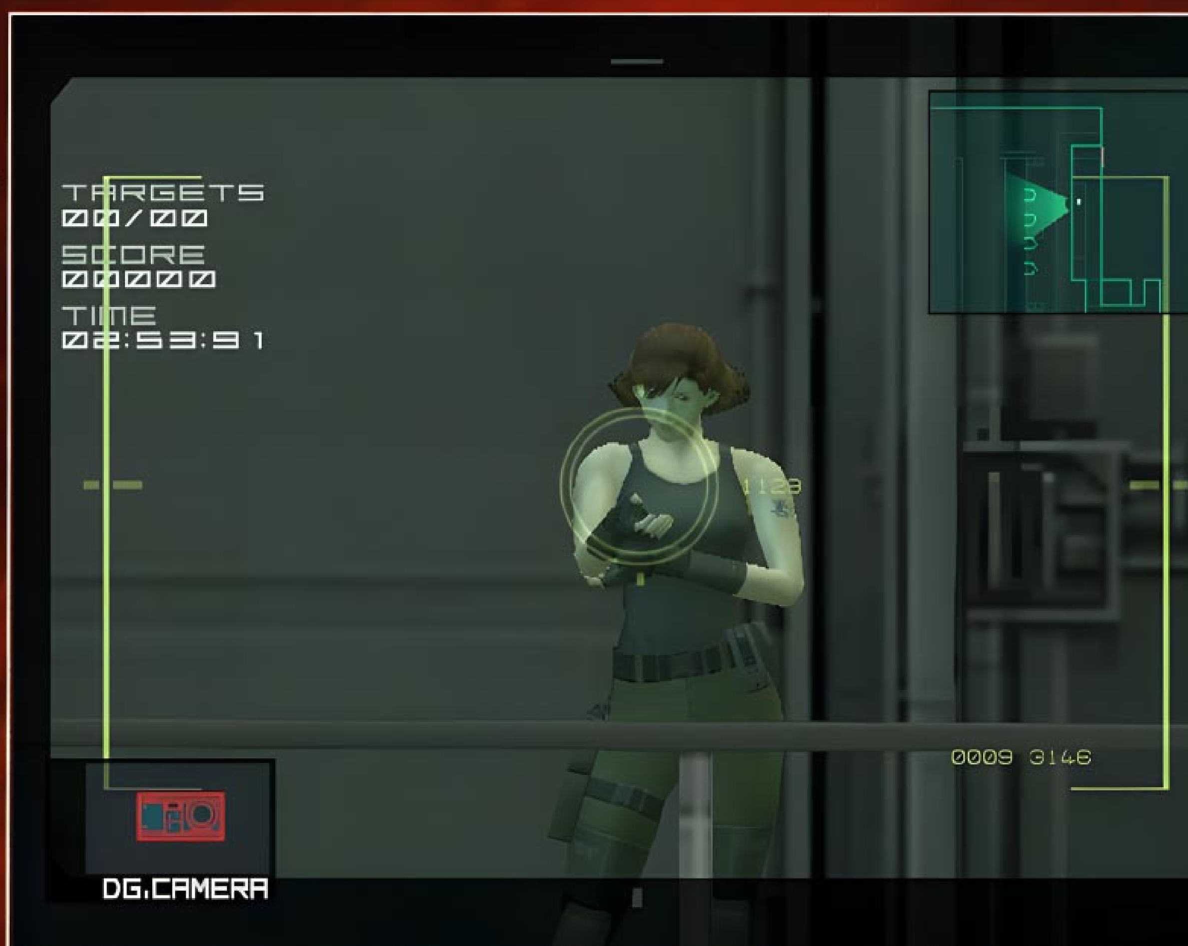
Дело в том, что Metal Gear Solid 2 – игра не совсем обычная. Это не аркада, не RPG и не First-Person Shooter (хотя вид от первого лица есть). Перед вами – игра в прятки.

Нет, это ни в коем случае не Thief от Looking Glass. Все сделано гораздо попсовее, но и гораздо веселее. Thief был вещью хардкорной, созданной для перфекционистов и любителей экстрима, ищущих проблемы на свою голову. Metal Gear Solid 2 - для людей внимательных и терпеливых, желающих интересно провести время.

Это вовсе не значит, что Metal Gear Solid 2 хуже Thief. На мой взгляд, все как раз наоборот. В творении Looking Glass все было сделано так, чтобы изначально поставить игрока в невыгодное положение. Дескать, вот вам проблемы, решайте их, напрягайтесь. Но это еще ладно, можно и понапрягаться. Плохо было другое – кнут нам показали, а вот пряника-то не дали. Допустим, я поизвращался и прошел миссию, работая одной дубинкой. Так почему же я должен в следующей миссии начинать без сэкономленных мною стрел? Ради какого-то там игрового баланса? Так ведь сначала я должен был извращаться с дубинкой, экономя стрелы. А это занятие подчас довольно тяжкое, как скажет вам любой игравший в Thief на высоких уровнях сложности.

В Metal Gear Solid 2 все сделано по-другому. Миссий в игре всего две: первая - поменьше, вторая - побольше. Причем действуют в них два разных персонажа, так что снаряжение из первой части во вторую особо и не потаскаешь. Однако начало второй миссии сделано так, что оружие не особо и требуется (в первой миссии у Змея оружие есть сразу). Требуется внимание и терпение.









В отличие от Thief, в Metal Gear Solid 2 персонажу вовсе не обязательно прятаться в тени, чтобы остаться не замеченным врагами. Достаточно просто находиться вне их поля зрения. Сделать это нетрудно, т.к. видимая врагом область показывается на "радарной" карте в верхнем углу экрана, то есть организована сия часть игрового процесса, как в Commandos.

Впрочем, этим сходство Metal Gear Solid 2 с Commandos и ограничивается. Мы вновь возвращаемся в Thief. Враги могут слышать шаги героя, когда тот пробегает по металлическим участкам пола. Могут они слышать и его чихание, если наш доблестный герой от долгого пребывания на холоде немного простудится. Происходит это, к сожалению, только в первой части игры (во время прохождения миссии на танкере) и только на уровне сложности "Hard". Тем не менее, приятно. На PC такого не было.

Еще одна фишка Metal Gear Solid 2, ранее нигде не встречавшаяся, – мокрые следы на полу. Забежав во внутренние помещения танкера с палубы, герой начинает оставлять за собой мокрые отпечатки на полу. Стоит врагам их увидеть, как они тут же поднимают тревогу.

Отчаиваться не стоит. Можно притаиться на время в каком-нибудь темном уголке и подождать, пока одежда обсохнет. А можно просто метким выстрелом вырубить у противника рацию. Нет рации – нет подкрепления.

Но если уж подкрепление вызвали, остается только бежать и прятаться. Потому как действует наш спецназ (а врагами у вас будут, естественно, плохие русские) профессионально. Группа захвата перемещается почти всегда плотной группой, прикрываясь прозрачными пуленепробиваемыми щитами и бронежилетами. На низких уровнях сложности можно попробовать вступить в бой, но на высоких контакт с группой захвата почти всегда заканчивается вашей бесславной кончиной.

Правда, в отчаянные моменты можно воспользоваться подлыми методами. Например, схватить солдата за горло и, прикрываясь его телом, отступить. В отличие от америкосов, русские по своим не палят. Если же схватить солдатика за горло не выходит, можно убежать за угол и там быстро спрятаться в шкафу. Этот способ тоже не дает полной гарантии, т.к. русские – народ глазастый. Заметят, как закрывается дверь, окружат шкаф, рывком откроют дверь и изрешетят вас, любимого, из "калашей". Кстати, "калаш" с глушителем – лучшее оружие в игре. Но заполучить его будет непросто...

Человек с ружьем

Не отчаивайтесь, для противостояния русским и отряду особого назначения американской армии во главе с бывшим президентом США (кстати, он будет самым крутым боссом в игре) вы сможете применять весьма внушительный наборчик оружия и специального снаряжения.

Будет у вас пистолет, стреляющий пулями со снотворным. Очень удобная вещь. Видите врага, стреляете в него. Он падает. А когда прибегает группа захвата, чтобы узнать, почему он не вышел на связь, то видят спящего солдата. Ну, тут в ход идет проверенное средство – пара пинков кирзовым сапогом в ребра. Солдат вскакивает на ноги, но ничего объяснить не может, и группа захвата удаляется. При желании можно подкрасться сзади и солдата просто-напросто задушить, а труп потом оттащить в укромное место.

Самое приятное – это подкрасться сзади к врагу, наставить на него пушку и скомандовать: "Замри!" Тот поднимет руки вверх, после чего можно встать перед ним и с чувством глубокого удовлетворения направить оружие ему в лицо. А еще лучше – прицелиться в пах. Бедолага-враг мигом вспотеет и станет умолять о пощаде, затем начнет трястись. От этого у него из-за воротника формы покажется солдатский жетон. Далее в него надо всадить дозу снотворного, а жетон – подобрать. Если вы соберете достаточное количество таких жетонов, то при следующем прохождении игры вам выдадут какой-то бонусный предмет. Это может быть Stealth, делающая вашего героя практически невидимым; бандана, дающая бесконечное число патронов ко всем видам оружия; желтый парик (вот это действительно оригинально), позволяющий до бесконечности висеть на руках (требуется для преодоления некоторых участков игры).



Бонусы, бонусы!

С момента выхода Metal Gear Solid 2 на Playstation 2 прошел уже год. Естественно, что версия для Xbox и PC будет отличаться от оригинальной. Обещают кучу дополнений и улучшений. Введут море виртуальных миссий (скорее всего, очередные логические головоломки или аркады на время), Змею дадут покататься на скейтборде (типа, прикольно и все такое). Возможны какие-то новые сюжетные миссии, но я в этом почему-то сомневаюсь. На ум все время приходит история с первым Metal Gear Solid. К нему, если кто помнит, тоже выпускали дополнение. И основной сюжет оно совсем не затронуло. Хотя, может так и должно быть?





Ждем...

Ждем, однозначно ждем. Без вариантов. Хороших игр не так много, чтобы их пропускать. А Metal Gear Solid 2 Substance (так будет называться порт Metal Gear Solid 2) будет очень хорошей игрой.

Запасайтесь крутыми видеокартами, оперативной памятью и процессорами. "Жалкие приставочные игрульки" всегда выжимали из PC все до последней капли.

Одно меня только гнетет – как будет реализовано управление. Если так же, как и в первом Metal Gear Solid, тогда, помимо бессонницы, вам гарантированы и нервные срывы.

Почему вам, а не мне? Потому, что я подожду версии для PS2. Там джойстик удобный.

НИМ



Между прочим...

Когда ребята из Microsoft портировали еще первый Metal Gear Solid, они ухитрились полностью убить одну из самых интересных головоломок в игре - бой с Psycho Mantis. По сюжету игры, Змей не мог ничего поделать с Мэнтисом, т.к. тот, благодаря своему дару телепатии, мог предугадывать любую атаку. Победить Мэнтиса можно было, только переключившись на второй джойстик Playstation. Но в PC-версии были предусмотрены только один джойпад и одна клавиатура. А поскольку джойпадов у большинства PC-игроков нет, все играли клавиатурой и просто заваливали Мэнтиса с первого раза. Вот так вот, а ведь дизайнеры потели...

Delta Force: Black Hawk Down

Владимир Чаплыгин

Ястребиная охота

Издатель	"1C", snowball.ru, NovaLogic www.snowball.ru, www.1c.ru, http://www.novalogic.com
Разработчик	NovaLogic http://www.novalogic.com
Жанр	CombatSim
Дата выхода	Ноябрь 2002 года
Сайт игры	http://www.novalogic.com/games/DFBHD
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2666.html
Смотри на диске 	скриншоты

- Когда пуля войдет в твою голову, политика и все прочее дерьмо вылетят из нее в окно.
- Но мы выполняем здесь свой долг.
- Тогда следи за своим углом и сделай так, чтобы твои люди возвратились живыми.

Х/ф "Black Hawk Down"

3 октября 1993 года, 15 часов 42 минуты. Восточная Африка, Сомали, город Могадишо, рынок "Баккара". Первые из 120 бойцов подразделения "Дельта" приземляются на вертолете на узкий клочок земли, чтобы вместе со следующими за ними товарищами молниеносно провернуть тщательно спланированную операцию по захвату в плен двух очень важных офицеров местного вооруженного бандформирования.

После 15 часов кровопролитного сражения хваленые спецназовцы, все это время подпитываемые регулярными пополнениями оружием, припасами и живой силой, наконец-то смогли унести свои ноги. По официальным сводкам американской прессы того времени, итоги проваленной операции оказались неутешительными: невыполненное задание и 19 убитых.


Его тело нашпиговано двадцатью патронами


Бить надо чуть ниже каски

Драма Black Hawk Down (мировая премьера состоялась в конце 2001 года) – это тридцать минут прелюдии и два часа батальных сцен, которые изредка прерываются на патриотические диалоги между персонажами, чтобы потом разгореться с еще большей силой. В свою очередь пятая часть Delta Force под названием Black Hawk Down – это интерактивная копия детища знаменитого режиссера Ридли Скотта, где вы не просто со стороны наблюдаете за ходом событий, а принимаете непосредственное участие. Я не знаю, что получится в одиночных миссиях финальной версии, зато в мультиплеерной демке дела обстоят именно таким образом.

Анализ фактов

После входа на сервер NovaWorld и присоединения к любой понравившейся игре или создания собственного поля битвы понимаешь, что предшествовавшие утомительные минуты ожидания удачного интернет-соединения (кстати, российские телефонные линии неплохо справляются с выпадающей им работой) вкупе с загрузкой карты всего-навсего были небольшим затишьем перед крупномасштабным боем. В сети сражения происходят настолько стремительно, что даже не успеваешь отслеживать действия напарников по команде, не говоря уже про внимание к каким-то второстепенным деталям. Когда в радиусе трех кварталов сходится пятнадцать "красных" против шестнадцати "синих", моментально забываешь обо всем, кроме количества патронов в магазине, основных архитектурных особенностей места сражения и нычки снайпера, который секунду назад мастерски пустил пулю в ваш затылок. И так каждый раз: чуть замешкался или же попросту потерял концентрацию после удачного захода в тыл врага – горячий свинец калибра 5,56 или 7,62 моментально приводит вас в чувство и переносит в точку первоначального десантирования.

Здесь один точный выстрел в голову решает все. На близких и средних дистанциях очередь в ногу ставит на жизни жирный крест, полоска damage в таких случаях опустошается моментально. Если стрелок не успевает или же по идейным соображениям не желает врубить на CAR-15 режим автоматического огня и при этом при помощи оптики лупит издали, то остаются внушительные шансы отделаться незначительными ранениями и спокойно доковылять до медика. В случае со снайпером, независимо от расстояния, любой огонь из M21 по цели означает смерть. Разумеется, все вышеприведенные примеры не касаются выстрелов в бронежилет.

Но самое интересное начинается, когда вы очутились на мушке у вражеского пулеметчика (обычно он кружит на вертолете прямо над вами). Кажется, что гильзы осыпаются на защищенную каской голову сотнями, а то и тысячами. Пули летят наугад, вгрызаются в землю и поднимают фонтанчики пыли. Под таким адским огнем невозможно разглядеть ближайшие здания и приходится бежать наугад. Если с окровавленными ногами вы все-таки доберетесь до тихого местечка, считайте, что родились в рубашке.

Не верь глазам своим

В конце 1998 года основой для Delta Force послужил доставшийся по наследству от Comanche 3 мощный по тем временам воксельный движок. На этот раз донором выступило довольно неплохое ядро четвертого "Команча". По части графических изысков Delta Force: Black Hawk Down выглядит добротным середнячком. Не стоит безоговорочно верить скриншотам, так как они не только не способны передать, но даже местами изрядно портят запечатленную на экране монитора живую картинку. Статика не способна достоверно передать ощущения от того, как отполированное до блеска оружие диссонирует на фоне грязных от копоти ветхих кирпичных лачуг и обгоревшей покореженной техники. Чего

Между прочим...



Сюжет картины Ридли Скотта – это не самостоятельное произведение, а всего лишь экранизация романа Марка Боудена Black Hawk Down: A Story Of Modern War.

Несмотря на обилие консультантов, в фильме была допущена небольшая оплошность, перекочевавшая и в игру. В первые пятнадцать минут ленты солдаты облачены в жилеты X-Metal. Оказывается, фирма Oakley запустила данные жилеты в производство лишь в 1999 году.

только стоит режим ночного видения, который легко затыкает за пояс своих конкурентов из Ghost Recon и Operation Flashpoint. Однозначно твердые восемь баллов из десяти возможных, хотя к релизу все может измениться.

А еще меня поразил следующий факт. В одном из своих интервью разработчики сказали, что по кадрам фильма они полностью скопировали все застройки возле рынка "Баккара". Ради спортивного интереса я специально обратил внимание на расположение зданий, у подножия которых дотлевал первый подбитый вертолет, и сравнил их с соответствующими эпизодами картины. Вы не поверите, сходство оказалось стопроцентное, если не принимать во внимание многочисленные пожарные лестницы для пулеметных расчетов на крышах.

Ошибки командования

Увы, как и четыре года назад, в игре отсутствует возможность грамотно использовать архитектуру карты. Раньше разработчики дозволяли заходить в палатки либо в небольшие доты и лишь изредка приказывали подниматься на вышки или же бежать за особо важными документами на вторые этажи штабных корпусов. Сейчас разрешено со стороны улиц забираться по отвесным металлическим лестницам на крыши трехэтажных зданий или же через сквозные коридоры домов незаметно пробираться во вражеский тыл. Выработанное незамысловатое правило "если ты видишь закрытую дверь - ищи какой-то другой путь", к сожалению, действует по сей день.

Или еще одно недоразумение. Бочки с горючим взрываются настолько медленно, словно в их сторону устремилась не зажигательная пуля с начальной скоростью почти тысячу метров в секунду, а сделанный из тетрадного листа самолетик. Создается такое ощущение, что в мире Delta Force: Black Hawk Down все происходит нехотя, из-под палки.

Неужели движок аркадного симулятора вертолета не позволяет нарисовать грамотные входные отверстия на любых видах поверхности, а не только на кирпичных домах, откорректировать непомерно большую прицельную дальность стрельбы из пистолета Colt M1911A1, правильно смоделировать полет и поражающую мощность противопехотной гранаты? Ведь смогли же программисты из Innerloop Studios избежать подобных проблем при создании Project IGI, хотя в их распоряжении был еще сильнее не подходящий для наземных сражений движок авиасимулятора Joint Strike Fighter. Причем это всего лишь самые яркие недостатки, которые невозможно пропустить во время напряженных мультиплеерных баталий. Думаю, в более медлительном одиночном режиме подобные ляпы будут бросаться в глаза намного чаще.

Падение

После выхода сделанного на скорую руку Task Force Dagger (официальный


Вспышка на дальнем плане – это не сказочный файербол, а взорвавшаяся граната

адд-он к третьей части Delta Force) от компании Zombie казалось, что вся проблема кроется в смене разработчика, а загнивания некогда популярного комбатсима не состоится. Но, познакомившись с демо-версий Black Hawk Down, осознаешь, что все старания NovaLogic не повторят невероятный коммерческий успех, которого добилась революционная по тем временам первая часть ныне увядающего сериала. Пальма первенства давно находится в других руках, а легендарной компании приходится довольствоваться выпуском добротных середнячков. И никакие лицензии уже не помогут снова стать первыми. Хотя на нынешнее безрыбье...



Андрей Щур, Сергей Рыков

Со всей строгостью

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.com
Разработчик	Digital Extremes http://www.digitalextremes.com
Жанр	Командный FPS
Требуется	Pentium III 733 Mhz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск
Рекомендуется	Pentium IV 1,5 Ghz, 512 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск
Сайт игры	http://www.unrealtournament2003.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2295.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.6

Время освоения: от 10 минут
Сложность: варьируется
Знание английского: не требуется

Долго, покамест средь неба
высокое солнце стояло,
Острые копья и стрелы летали,
народ поражая.
Но лишь склонилося солнце к поре,
как волов распрягают,
Храбрость ахейцев, судьбе вопреки,
одолела троянцев.

Гомер, "Илиада", глава 16, стих 780

Ее ждали как прихода шутера нового поколения для многопользовательской игры. Тем более что основные конкуренты или вообще переключились на проекты для одиночной игры (Doom 3), или по-прежнему улучшают игру на движке 1997 года (Counter Strike 2).

Ее ждали долго и упорно, со скепсисом изучив появившуюся в начале лета у пиратов бета-версию, а потом с восторгом оценив демку, вышедшую на полтора месяца позже.

Ее ждали и даже досрочно вписали в программу крупнейших мировых киберспортивных состязаний, отведя одно из главных мест.

Unreal Tournament 2003 действительно ждали.

Ну, что тут скажешь — дождались.

Циркачи и акробаты

Если кто забыл, то напомню, что UT 2003 — игра, целиком и полностью рассчитанная на мультиплеерные баталии. Здесь нет хитровычурного трехсотстраничного сюжета, миссий и прочей однопользовательской ерунды. Все для фронта, все для победы. Но, тем не менее, некоторая сюжетная подоплека присутствует, чтобы хоть как-то объяснить, почему мы должны участвовать в огнестрельных драках, где дюжина здоровых мужиков и девушек раз за разом расстреливают друг друга на странных и загадочных площадках с кучами коридоров, лифтов и ям с лавой.

Либретто, правда, со времен первой части не изменилось ни на йоту. На дворе все тот же 2300 год, власть над миром в руках могущественной Энергетической корпорации, спорт в нашем с вами понимании уже умер, а в моде гладиаторские бои, участвуют в которых преступники, отщепенцы общества и просто крутые парни. И вот мы вступаем в лигу этих самых кибергладиаторов, начиная путь к всемирной славе...

На этом повествование о сюжете можно завершить с чистой совестью — кому он нужен тут? В такие игры режутся совсем не из-за сюжета.

Ради чего режутся в такие игры

Или, другими словами, что нового нам предлагает UT 2003, чего не было у его предшественников. Ну, прежде надо отметить, что это все же сиквел, и разработчикам, помимо графических улучшений (о них потом), надо было вносить изменения в геймплей, чтобы хоть как-то мотивировать полноценность второй части. Не мудрствуя лукаво, в игру запихнули два относительно новых режима командной игры (ранее это были любительские модификации) к трем, уже известным (Deathmatch'у, CTF, Team Domination). Имена нововведений - Bombing Run и Double Domination.

Начнем с Bombing Run - режима, напоминающего американский футбол. Есть две базы, две команды и один мяч. Задача - схватить мяч своими цепкими ручонками и дотащить его до ворот команды противника. При этом тот, кто мячик подобрал, стрелять не может. Мяч можно выкинуть, но сделать это не позволяет банальная жадность. Отсюда следует, что вся команда должна сопровождать "мяченосца", отбивая его от вполне справедливых нападок защищающейся стороны.

Ну и второй режим, который заменил Team Domination. Называется (очень оригинально) Double Domination. На карте есть две ключевые точки (вместо существовавшей ранее одной). Цель - захватить их и удерживать в течение десяти секунд. За это команде дают одно очко, после чего раунд начинается сызнова, и точки снова становятся нейтральными. Игра идет до трех-четырех очков.

Все командные режимы, кроме старого доброго дефматча, перешли в область действительно спортивную — фраги укатились в сугубо личные достижения и на командный счет теперь никак не влияют.

Да и, вообще, простой Deathmatch у Digital Extremes (именно они занимались созданием игры — роль Epic ограничивалась предоставлением графического движка и общим руководством) оказался совсем не в моде. Видно, погнались они за славой CS -

Эй, ты, я тебе сейчас пасть порву!



практически вся игра (если только вы играете один дома с ботами, а не, как нормальный человек, рубитесь с живым противником в клубе или через интернет) получилась посвященной командным режимам. Для сингла Deathmatch - это просто прелюдия и разминка. И это плохо.

На планшетке

Карты. В UT 2003 наблюдается явный перевес в сторону больших открытых пространств. Карты сказочно красивы, количество и разнообразие их также вне всяких похвал. Но все-таки некоторое разочарование присутствует - нет хорошего баланса. Честно говоря, не представляю, как на таких картах играть нормальный матч с противником-человеком - просто неинтересно получается из-за отсутствия стратежности. В целом, прилагающийся к игре набор уровней можно охарактеризовать как сингловый - с ботами немножко постреляться, научиться играть маленько. Но для игры по интернету или по локалке — не дотягивают карты.

Кстати, в Интернете появилась информация, что Epic намеревается выпустить специальную версию UT 2003 для киберспортсменов, куда будет входить сама игра и соревновательный мод. Возникает вопрос, почему этого не могли сделать сразу? Видно, много денег не бывает...

А вот боты хороши, мерзавцы. Все у них для этого есть - и грамотное движение стрейфом, и выбор оптимального оружия, и слаженные действия. И они почти не цепляются за углы, как в других играх. Практически всегда бот занимает позицию, чтобы было легко увернуться от снарядов или сбежать при неблагоприятном стечении обстоятельств (то есть при встрече с вами). Unreal'ы всегда отличались тем, что у них был лучший интеллект на момент выхода игры. Так получилось и на этот раз.

Подводя итог, можно сказать, что командный геймплей практически не изменился со времен UT. Добавились лишь некоторые новшества - при подборе оружия оно все равно остается на карте, поэтому теперь мы не можем, как раньше, контролировать точки его респауна.



Зум. Сейчас мы эту толстуху укоротим на голову

Моя пр-р-релесть

Что не отнять у игр серии Unreal, так это страстную любовь к завышенным системным требованиям. Имеется в виду, что если вы хотите не просто запустить игру, но и увидеть все ее красоты. UT 2003 — не исключение. Игра располагается на трех дисках, а установка занимает на винте около 2,4 гигабайт. Вот так вот, господа. Кто-



Станция на Фобосе. Мягкий наезд на Doom

Translocator



На вид маленький и почти безобидный в действии девайс, с помощью которого можно перемещаться путем телепортации во все те труднодоступные места, куда удастся запулить шайбу, олицетворяющую приемник сигнала. Также работает как камера слежения.

Единственным боевым применением можно считать телефраг, когда телепортация происходит точнехонько в тушку врага, случайно оказавшегося на шайбе-приемнике.

Shield Gun



Эволюция Impact Hammer'а из первой части. Используется как контактный вид оружия и помощник для прыжков (непроверенная функция – отталкивание вражеских ракет). В альтернативном режиме создает перед игроком небольшое непробиваемое биополе, защищающее от несанкционированного доступа окружающих к вашему телу.

Assault Rifle



Первоначальная пукалка, выдаваемая при респауне. Точность низкая, мощность тоже. Барахло, в общем. Снабжена подствольным гранатометом с шестью гранатами, называемыми в народе "гренки". Корреляция этимологий неясна.

Shock Rifle



Почти полная копия ASMD из первого UT. В режиме primary бьет мгновенным одиночным разрядом. В режиме secondary – выпускает серию неспешно летящих энергетических пучков, использующихся, как правило, в защите. Имеется также и комбо-режим, наносящий больше повреждения оппоненту. Делается это так: выстрелив пучком энергии в secondary режиме, вы тут же "протыкаете" шарик primary разрядом, в результате чего образуется большой такой сферический "кабум". Shock Rifle была одним из часто используемых видов оружия в UT, но в UT 2003 из-за больших и часто открытых уровней ее популярность снизилась.

Link Gun



Эстафету принял от Plasma Gun'а. Представляет собой кваковский шафт и плазмаган в одном флаконе. В командной игре этот вид оружия приобретает дополнительную ценность - в режиме "шафт" при контакте с "шафтом" сокомандника способствует регенерации здоровья.

Bio Rifle

Еще один из старичков UT. Странноватая пушка, плюющаяся ядовитыми сгустками зеленой слизи, липнущими к любой поверхности. Обладает возможностью накапливать заряд, чтобы впоследствии шлепнуть куда-нибудь большим разбрызгивающимся комком.

Minigun



Обычный для шутеров шестиствольный пулемет. Имеет два режима ведения огня, разница которых лишь в кучности и, соответственно, в зоне поражения, а также во времени раскрутки стволов.

Flak Cannon



Шотгано-гранатомет. Пушка, набитая гранатами при первом режиме пальбы и раскаленной рикошетящей от стен шрапнелью во втором. Страшное оружие при разборках в коридорах, которое становится особенно кошмарным для врагов при наличии Damage Amplifier'а (усилителя повреждений).

RL (Rocket Launcher)



Ракетница. Магазин теперь урезан с шести до трех ракет. Первый вид стрельбы – ракета, шустрая, как экспресс, и простая, как рубль. Во втором варианте идет накопление в стволе трех ракет, выпускаемых потом одновременно либо веером, либо вращающимся пучком - зависит от ситуации.

Lightning Gun



Почти что рельса из третьей "Кваки". Но со снайперским прицелом и более медленной перезарядкой. Оружие неспешного кемпера.

Ion Painter



Это не оружие, а лазерная указка, подсвечивающая цель для удара ионной пушки с орбитальной станции. Вы прицеливаетесь в желаемое место (оно обязательно должно находиться под открытым небом), после чего ждете пару секунд, и туда ударяет мощный луч, уничтожающий все живое в радиусе пары десятков метров.

нибудь еще помнит, как пятидюймовые дискеты выглядят?

Фигеем дальше. Для более-менее комфортабельной игры понадобится компьютер с процессором не ниже 1,2 гигагерц и видеокарты третьего поколения. Оперативка размером в 512 Mb тоже приветствуется. Так о чем это я? Ах да, о графике. Официально могу заявить – свои волчьи аппетиты к системным требованиям (а-а-а, волкИ позорные! опять апгрейдиться надо!) UT 2003 предъявляет неспроста. На сегодня это действительно лучшая графика в играх. Ни больше, ни меньше. Новый графический движок от Epic под названием Unreal Warfare творит просто чудеса - про графические изыски можно написать отдельную эпопею, для которой не хватит и всего журнала. Боты теперь с гордостью носят от трех до семи тысяч полигонов, а детализация окружающей среды настолько повысилась по сравнению с тем же UT, что и сопоставить не получается – разница на порядок. Стилистически карты (в данном случае мы говорим про внешнюю красоту, а не функциональность) превосходны. Особенно меня поразили "египетские" уровни с огроменными Анубисами, сфинксами, пирамидами и прочей псевдоэкзотикой – вот уж действительно "кр-р-расотища!" (и обязательно, чтобы с раскатистым таким эхом).

Простые движенья

Хочется отдельно упомянуть о физике в игре. Использующаяся в анимации персонажей новая технология Karma заставила челюсть еще долго пылиться где-то в районе пола. Люди! Наконец-то появилась игра, в которой вместо уже доставшего своей однотипностью motion capture применяется вполне правдоподобная технология просчета движения умершего тела, обсчитывающая его не как один цельный объект, а как взаимосвязанный комплекс, в котором и руки, и ноги теперь обладают собственными ТТХ. С такой технологией стали возможными кульбиты погибших врагов через перила, удары о стенки, скатывания по лестницам и прочие замечательности. И это не выглядит более, как будто перед нами тряпичная кукла на веревочках. Нет, все достоверно – персонаж, получивший в упор заряд дроби в грудную клетку, теперь не просто падает, а именно отлетает к перилам, переваливается через них, раскинув руки, и, перевернувшись в полете набок, глухо шмякается где-то там, внизу. В этом нет никакой кровожадности или тяги к болезненному натурализму, но видеть естественность движения, причем не заранее сыгранную актером, а просчитанную на месте, – поверьте, это дорогого стоит. Местные мертвые боты заткнут за пояс любого живого каскадера, а что может быть лучшей похвалой для такого боевого шоу, как UT 2003?

Если вспоминать про движения, то необходимо упомянуть о возможностях, которыми теперь обладает любой игрок. Гораз-



За секунду до хэдшота



На карте станции Фобоса двойная гравитация – снаружи уменьшенная, внутри нормальная


Напарничек

до более проработанным и полезным в игре стал доджинг (dodging - уворачивание). Теперь можно просто отпрыгнуть в сторону (быстрый двойной стрейф), а можно резко сделать какой-нибудь кульбит (прибавить к этому прыжок) – уходить от ракет, таким образом, стало гораздо легче. Если грамотно сочетать эти комбинации с движением вперед, то получаем мы почти что аналог кваковского стрейф-джампа. Ну и аркадный двойной прыжок тоже не остался незамеченным - полетные возможности игроков с его использованием увеличились изрядно.

А вот другая плюшка, существующая в игре, уже не прижилась. Имя ей – адреналин. В теории он выглядит так: у каждого игрока есть показатель адреналина, который увеличивается, когда игрок получает фраги или съедает разбросанные на уровнях адреналиновые пилюльки. При достижении уровня "100" игрок получает возможность комбинацией клавиш задействовать какую-нибудь из спец-возможностей – ускорение бега, увеличение повреждений от оружия, улучшение прыжка, регенерация, частичная невидимость и т.д.

На практике в дуэлях адреналин надо отрубать к чертям мутатором No Adrenaline, иначе он дает лидирующему игроку почти читерские поблажки. Получается, кто первым задействует адреналин, тот и победил.

Нереальный чемпионат

Если абстрагироваться от того, что Unreal Tournament 2003 предназначался для киберспортсменов как замена устаревших спортивных снарядов, то игра получилась почти идеальная. Для людей, не протирающих штаны в клубах за постоянными тренировками, это так и есть. Потрясающая графика, классная физика, драйв и скорость сражений, достойный звук – вполне подходящая комбинация, чтобы назвать игру хитом.

Но если подходить с точки зрения киберсостязаний, это еще только заготовка, которой необходима определенная обработка, чтобы стать однозначным и бесповоротным лидером по количеству сыгранных чемпионатов. И пока для UT 2003 не выпустили своего OSP, как для "Кваки", пока не выработалась нормальная унитарная соревновательная процедура, уравнивающая игроков, но не ущемляющая их права, говорить об игре как о всенародно любимом хите не будем. Повременим.

Да, теперь у нас есть Unreal Tournament 2003 и новый графический стандарт для игр. Что будет дальше? Посмотрим.

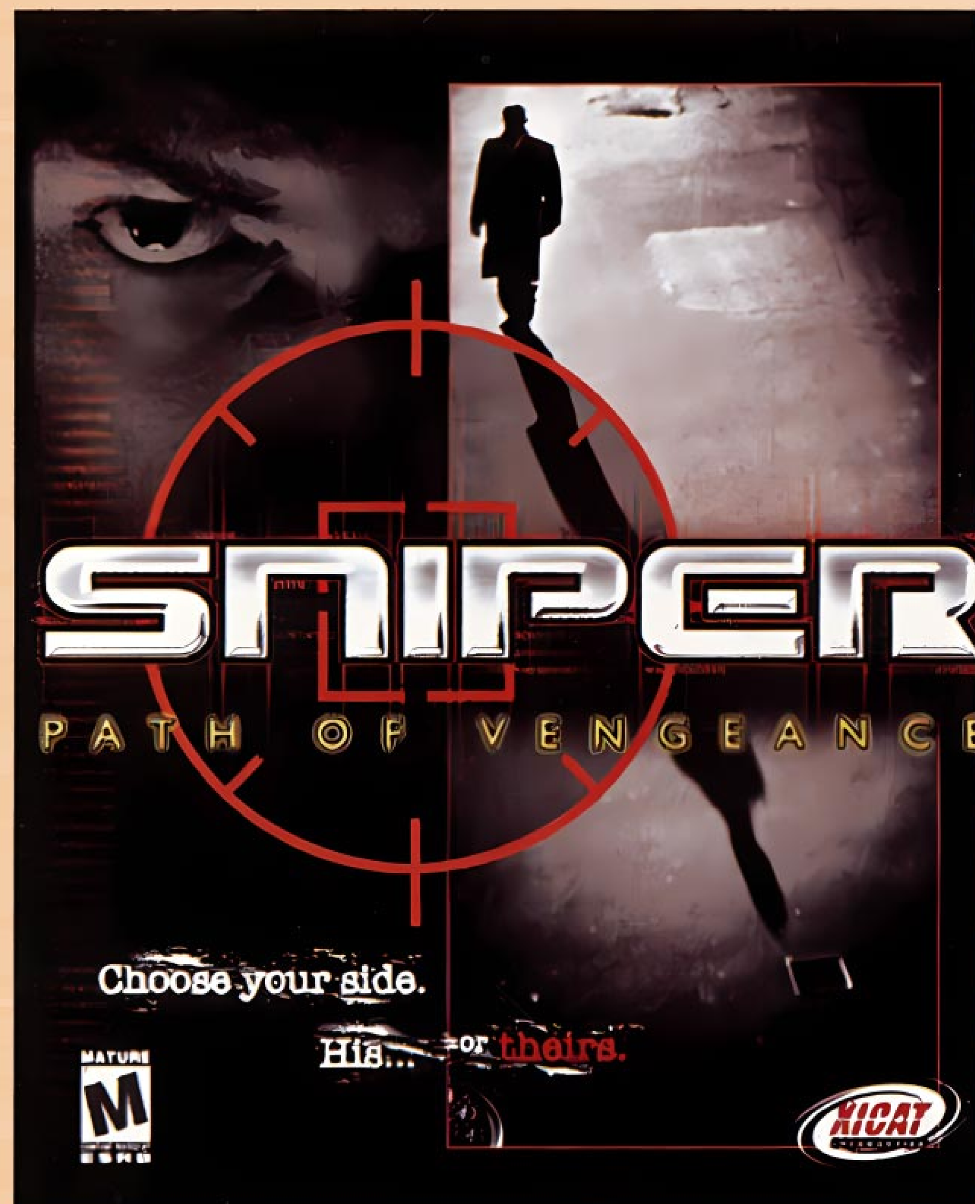
Между прочим...

19-21 декабря этого года в Далласе, что расположен в американском штате Техас, пройдет первый крупный чемпионат по UT 2003. Проводится он известнейшей организацией CPL. Общий призовой фонд соревнований составит 30000 долларов. Чемпионат рассчитан на 128 человек, причем все места уже заняты. Также появились примерные правила проведения этого спортивного события и список карт, заявленных для обязательных тренировок: DM-Asbestos (FFA), DM-Phobos2 (FFA), DM-Curse3, DM-Inferno, DM-Leviathan, DM-Gael и DM-Compressed. Регламент турнира: первые игры будут проходить по системе FFA, что в русском переводе стабильно означает "мясо". Потом начнутся нормальные дуэльные бои. Все матчи будут проходить с timelimit'ом в 15 минут. На чемпионате будет запрещено использование конфигов, все настройки только из меню. Последняя новость вполне естественно вызвала среди игроков недовольство.

Sniper: Path of Vengeance

Никита Кареев

Позор семьи



Издатель	Xicat http://www.xicat.com
Разработчик	Mirage Interactive http://www.miragei.com
Жанр	FPS
Требуется	Pentium III 600 Mhz, 128 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 1 Ghz, 256 Mb RAM, 3D-уск.
Сайт игры	http://www.xicat.com/sniper_home.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2881.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес ■
Графика ■■
Звук и музыка ■■■■
Дизайн ■■■■■■
Ценность для жанра ■

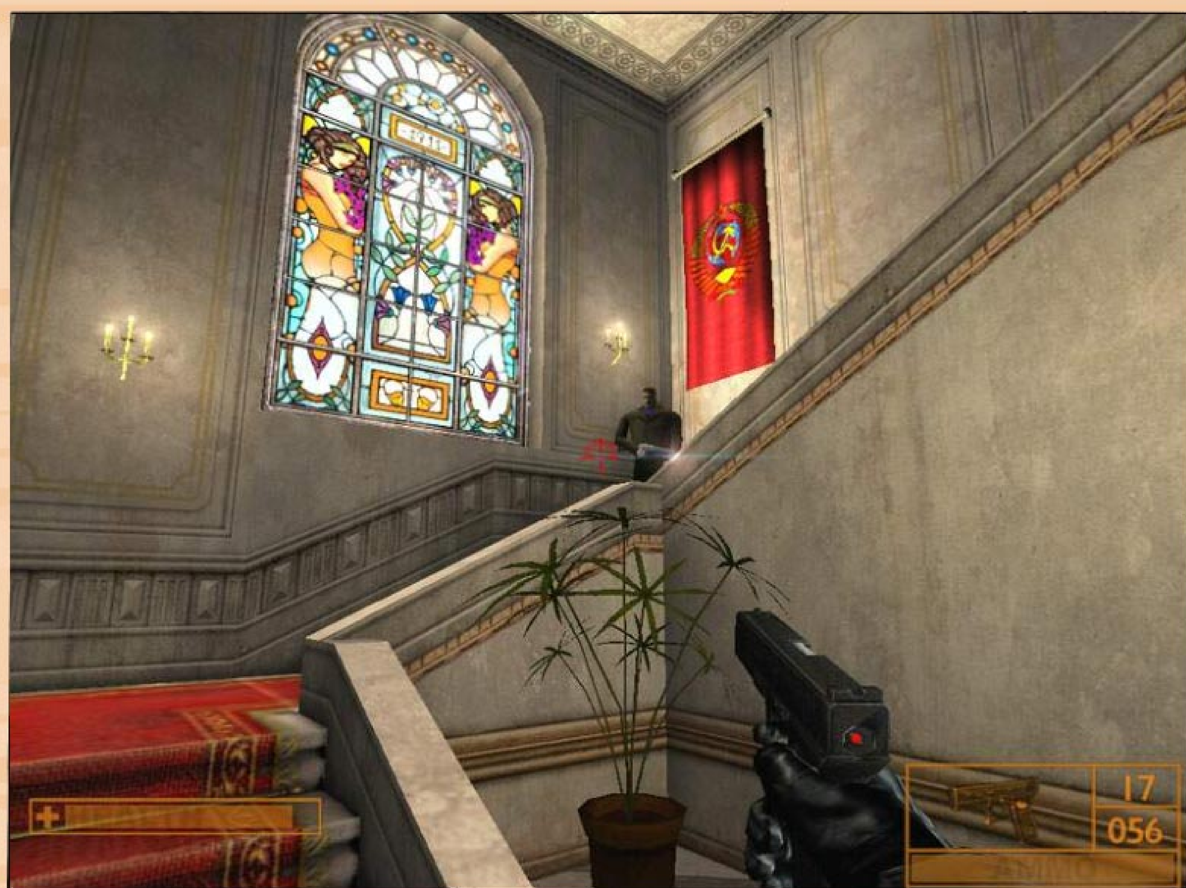
Рейтинг 2.3

Время освоения: от 5 до 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: желательно

Смех сквозь слезы

Наверное, именно так правильнее всего будет охарактеризовать новое творение малоизвестной Mirage Interactive. Честно говоря, я за последнее время уже малость призабыл, что такое "бюджетный шутер". Или же просто все остальные продукты этой категории, что проходили через мои руки, были все-таки малость "побюджетнее", а разработчики их – добросовестнее. Так или иначе, но Sniper меня местами просто шокировал. Порою я долго размышлял над очередной встреченной мною несуразностью. Что это – остроумнейший стеб, дерзкий плевок в лицо покупателю игры или же просто незамеченный полузакрытыми от ужаса глазами бета-тестеров программный таракан?

А многие вещи в игре просто непонятны. Например, как прикажете трактовать факт истекания кровью полуразбитого окна в сарае? Что означают многочисленные семейные фото, развешенные по тюрьме строгого режима (а также каким образом среди них затесалось фото автомашины московской милиции)? Почему в залитых светом коридорах мельтешат "сватовцы" с фонариками? К сожалению, игра не дает ответов на эти вопросы, и мы вольны трактовать десятки подобных аномалий по своему усмотрению – как шутку, как глупость, как одно вытекающее из другого и наоборот. Грустно только, что свои способности к интриганству разработчики не применили там, где они действительно бы пригодились, – в создании сюжета.





Предыстории у игры нет вовсе, а скудненькая сюжетная линия не вызывает ни малейшего желания вникать в нее. Достаточно лишь знать, что "снайпера подставили и нужно отомстить", и можно преспокойно забыть о таком игровом элементе, как сюжет, до самого конца игры. Впрочем, для того чтобы найти что-то интересное в других ее элементах, тоже придется постараться. Возьмем оружие. Игра предоставляет нам стандартный набор оного – пистолет, шотган, автомат, снайперская винтовка и так далее. Причем автомат оснащен абсолютно бесполезным подствольным фонариком, а снайперская винтовка и вовсе никчемным и даже опасным для снайпера лазерным прицелом (хотя по виду больше напоминает лазерный резак). С оружием тесно связан другой элемент игры – скиллы. Как это сейчас стало модно, ваш герой в процессе игры повышает свои навыки. Это, по идее, должно приводить к тому, что он сможет выполнять определенные действия все лучше и лучше. К сожалению, в Sniper рост навыков персонажа пронаблюдать крайне трудно, потому что ваш персонаж всю игру занимается лишь одним делом – беспрерывным и абсолютно нетворческим отстрелом противников. Можно лишь сказать, что скиллы "стамина" и "жизнь" увеличивают соответствующие столбики. А вот влияние загадочного и нелогичного параметра S&W (это, что, приверженность марке?) не представляется возможным определить без специальной аппаратуры. Кроме повышения уровня владения конкретными моделями оружия и роста в параметрах "стамина" и "жизнь", снайпер никак развиваться не желает. Впрочем, не очень-то и хотелось.

Геймплей в Sniper не просто линеен, он абсолютно предсказуем и до идиотизма скучен. Стоило бы отправить эту игру в машине времени в год эдак 1996-й, но, к сожалению, мы такими возможностями не располагаем. И разработчикам тоже стоило это учесть. Однообразную процедуру нажатия кнопок "вперед" и "огонь" требуется прерывать крайне редко: иногда где-нибудь обнаруживаются требующие нажатия кнопка или рычаг. Кстати, в игре есть диалоги! И даже с вариантами ответов. Только слушать их не хочется, и выбирать ничего не значащие ответы – тоже.

Волею страшной насмешки судьбы Sniper вышел практически одновременно с NOLF2. И все бы ничего, кабы не были они сделаны на одном и том же движке - LithTech Jupiter. Буду откровенен: я бы на месте Monolith подал на Mirage в суд. Или, по крайней мере, дал по шее тому человеку из LithTech, который ответственен за продажу разработчикам Sniper этого движка. Право, им бы с лихвой хватило чего-нибудь уровня Q1. А наблюдать ужасные квадратные объекты, небьющиеся окна, призрачные двери и автомашины, перемигивающиеся текстуры и абсолютно безжизненные, рисованные лица персонажей – все это просто выше человеческих сил.

Чтобы не опускаться до уровня митингующего ассенизатора, не буду даже упоминать об AI, анимации персонажей и звуковом сопровождении. Даже немного похвалю за терпимую музыку. И поблагодарю за отсутствие мультиплеера – с нас и сингла хватит. Настолько непонятного и противоречивого, что хочется смеяться и плакать одновременно.

Итого - номинация на худший шутер года и призовые 2.6 балла. Но, скорее, не игре, а ее разработчикам. За наглость.

Zapper

Жанр	Аркада
Издатель	Infogrames
Разработчик	Blitz Games
Требуется	Pentium 200, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Рейтинг	**6.6**

Что мы знаем о кузнечиках и электричестве? Да практически ничего. Только то, что если даже положить кузнечика на электрическую дугу, то он все равно не запиликает на скрипке. Однако серьезные опыты с различными кузнечиками и напряжением до сегодняшнего дня не проводились. И зря, ведь теория об Электрическом Кузнечике, изложенная в новой игре Zapper от Blitz Games, довольно интересна.

То ли кузнечик в игре размером с бобра, то ли наоборот...



Итак, у нас есть испытательный стенд (болото) и протопип электрического зверя - кузнечик. Как там у классика? Дер лягушка, дер по болоту, дер шлеп, дер шлеп, дер шлеп. Что и примем за главный принцип передвижения главного персонажа. Далее, кто у нас в болотах-лесах еще из окрестной фауны водится? Мошки, комары, улитки, рыбы хищные там всякие. Окрестим их врагами – нам же нужны препятствия для испытаний нашего электрогероя. Еще нужен главный вражеский босс – пусть будет кукушка. Почему кукушка? Не знаю, хочется и все тут.

Теперь флора. Какова у кузнечиков среда обитания? Трава и грибы? Хм-хм, неплохо. Хо-хо, очень даже неплохо. Так, раз трава и грибы, значит, раскрашиваем стенд в психоделические цвета, чтоб на правду походило. Что еще? Ах, да. Систему начисления очков организовываем, чтобы результаты тестов легче записывать было. Все. Мотор, камера, поехали!

Такая вот аркада у нас и вышла. Прыгает это существо с микроразрядником на усиках по всяким ландшафтам, шибает током разных зверушек-насекомых и собирает энергетические шарики, освобождая при этом светляков, которые ему за это батарею встроенную подзаряжают.

Полностью трехмерный ландшафт не мешает игре быть по-приставочному двухмерной: кузнец наш может скакать только вперед/назад и вправо/влево, никаких заигрываний с третьим измерением. Ракурс камеры тоже строго фиксированный - сверху, чуть сзади, чтоб было видно близлежащую поверхность. Графика по нынешним временам ничего особенного собой не представляет: да, трехмерно, да, приятно глазу, но не более. Цвета нарочно сделаны чуток аляповатыми, чтобы все выглядело мультяшно. Все именно так и выглядит. А может, это у кузнечиков нормальное восприятие мира. У тех, которых током шандарахнуло...

Основная опасность на уровне не враги, а возможность свалиться в воду



No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Никита Кареев

Похождения бравого агента Кейт Арчер



Издатель	Sierra Entertainment http://www.sierra.com
Разработчик	Monolith Productions http://www.lith.com
Жанр	FPS
Требуется	Pentium III 500 Mhz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III 1 Ghz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://nolf2.sierra.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2214.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес ■■■■■■■■■□
Графика ■■■■■■■■■□
Звук и музыка ■■■■■■■■■□
Дизайн ■■■■■■■■□□
Ценность для жанра ■■■■■■■■□□

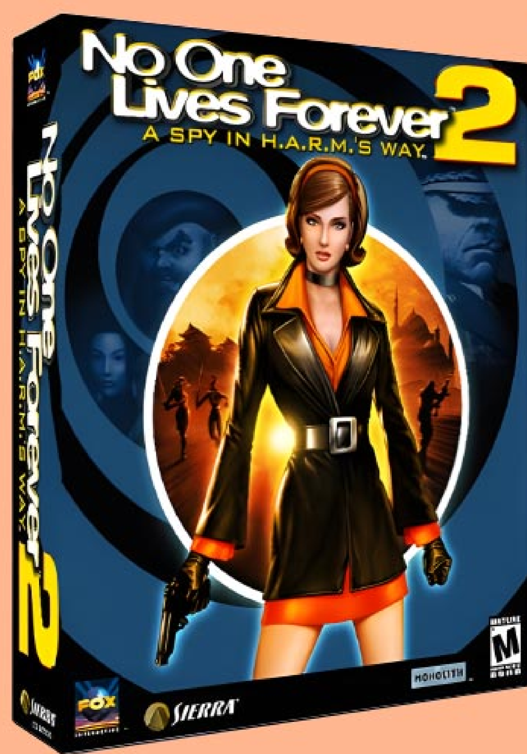
Рейтинг 8.7

Время освоения: от 10 до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: крайне рекомендуется

Великой эпохе нужны великие люди. Но на свете существуют и непризнанные, скромные герои, не завоевавшие себе славы Наполеона. История ничего не говорит о них. Но при внимательном анализе их слава затмила бы даже славу Александра Македонского.
Ярослав Гашек,
"Похождения бравого солдата Швейка"

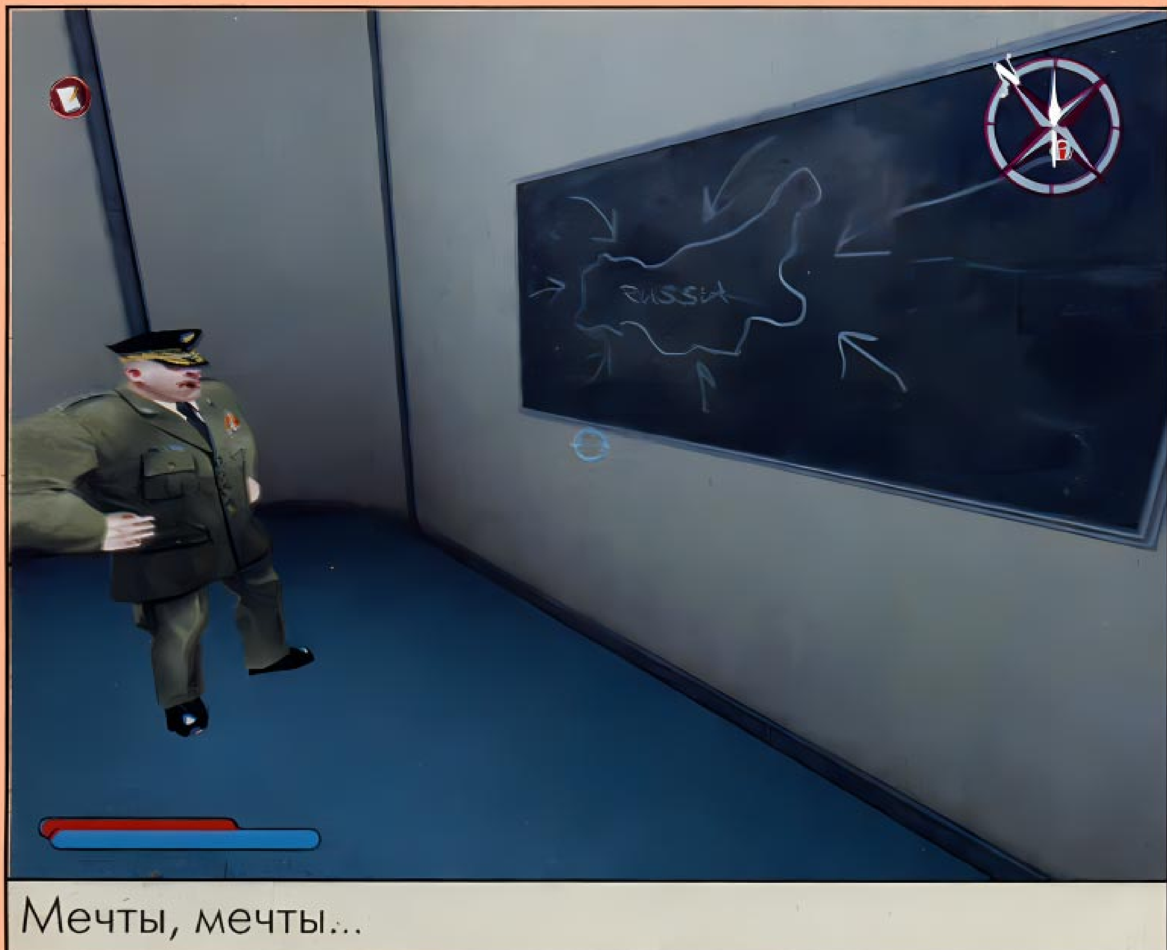
Monolith рвется к вершине Олимпа подобно разогнавшемуся паровозу-тягачу. Того и гляди, кто-нибудь из признанных столпов жанра с грохотом полетит вниз, освобождая вновь прибывшему почетное место. А сильнейшая команда экшеновятелей под руководством Крейга Хаббарда постарается, чтобы это случилось как можно скорее. Точнее, она уже постаралась, выдвинув нам очередного претендента на звание самого-самого шутера 2002 года.

Честное слово, не перестаю удивляться новейшей истории этой компании! После весьма затянувшегося периода творческой депрессии Monolith нам поочередно выдает отличный шутер, превосходный сиквел к чужому неплохому шутеру и не менее превосходный сиквел к своему отличному шутеру. Спинной мозг пребывает в состоянии долгоиграющей эйфории, а голова суматошно пытается придать ситуации хоть какое-нибудь научное обоснование. Но не тут-то было...



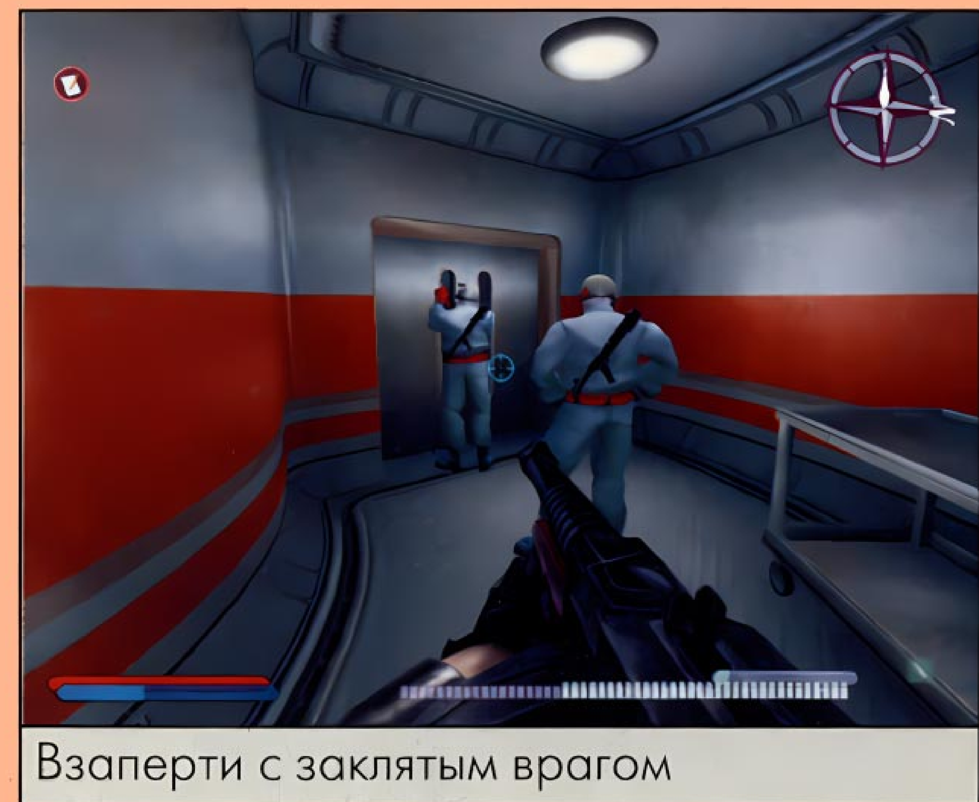
Ее счастливая участь

Бывшая возмутительница спокойствия в детдомах и приютах. Хулиганка и воровка со стажем. Защитница прав женщин в секретных антитеррористических организациях. Наконец, один из лучших агентов UNITY, спасший мир от смертельной напасти, снизошедшей на него из недр террористической организации H.A.R.M. Кейт Арчер – шпионка, авантюристка и непоседа; эталон женщины-суперагента образца 60-х и кандидатка в список лучших героев жанра экшен. Надо сказать, что сиквел изменил Кейт весьма значительно. Во-первых, она уже не играет роль эдакой любопытной девчушки, мечтающей быть посвященной в большие игры взрослых. Теперь агент Арчер – весьма уважаемый и надежный сотрудник UNITY, исправно выполняющий свой служебный долг. Во-вторых, новые технологии LithTech преобразили ее и внешне. Лично мне новый образ Кейт показался очень убедительным. Не знаю, сколько времени и труда положили на создание героини аниматоры, но ощущение, что предо мной живая актриса, не покидало меня до самого окончания игры. К счастью, все эти изменения не коснулись именно того, что в Кейт и не следовало менять, – ее безудержного характера, заставляющего Арчер бросаться в самые невероятные авантюры, находя на свою голову приключения даже там, где для этого нужно приложить немало усилий. Собственно, игра и начинается с того, как обычная "будничная" миссия по сбору шпионской информации в Японии мигом перетекает в вопрос жизни и смерти для всего мира. Хотя вины Кейт в том нет – угроза миру снова проистекает из злополучной H.A.R.M.



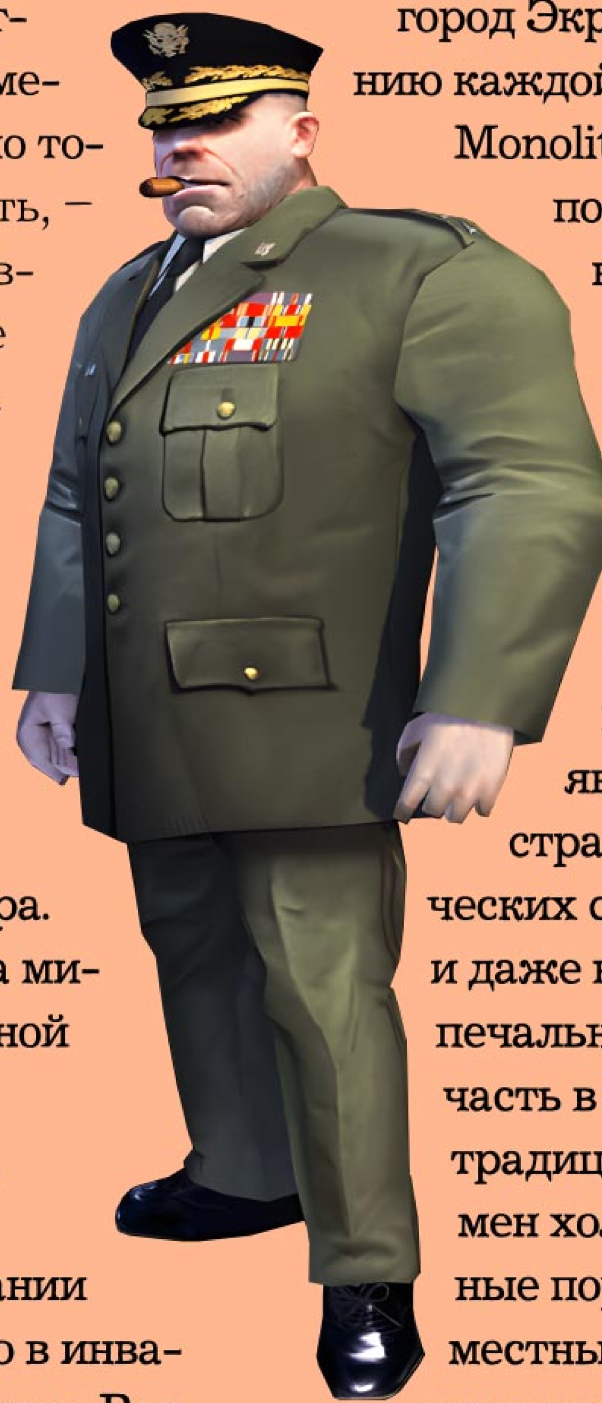
Мечты, мечты...

Новый директор организации, которого так и зовут The Director, не без помощи "упавшего при катании на лыжах" и ныне разъезжающего в инвалидной коляске рецидивиста Дмитрия Волкова, состряпал очередной план взращивания бед и невзгод на планете. На этот раз террористы решили скооперироваться с Советским Союзом, якобы затеявшим строительство большого "коммунистического курорта" на одном из островов у побережья Турции. В результате мир оказался на грани ядерной войны: НАТО и СССР уже готовы подраться из-за судьбы маленького суверенного государства. Естественно, H.A.R.M., подбивающая обе стороны на выяснение отношений, надеется извлечь из образовавшего конфликта собственную выгоду. А вот какую - это и предстоит узнать агенту Кейт Арчер.


Взаперти с заклятым врагом

Есть такая профессия – Родину защищать

География NOLF2 пестрит контрастами почище оригинала. Тут вам и уже ставшая классической заснеженная Сибирь с зайцами, и жаркая экзотическая Индия, и загадочная Япония, и даже такие курорты для спецагента, как остров Хиос и столь облюбованный природными катаклизмами город Экрон в Огайо. Причем к созданию каждой локации дизайнеры из Monolith подошли сугубо творчески, постаравшись в концентрированной форме как можно точнее передать атмосферу и порядки той или иной страны/части света.



Что самое главное, сделали они это с юмором, коим NOLF2 буквально искрит, обнаруживая смешное и в устоявшихся традициях различных стран и организаций, и в драматических ситуациях, и в конфликтах, и даже в фактах, казалось бы, весьма печальных. Например, русская военчасть в Сибири показана в лучших традициях шпионских фильмов времен холодной войны, где тоталитарные порядки перемежаются с повсеместным хаосом и неоднозначными и сильно различающимися взглядами на жизнь со стороны рядовых солдат и офицерства. В Японии же мы видим беспрекословное соблюдение традиций и тяжелый быт ниндзя-асасинш, одинаково

спокойно и открыто обсуждающих проблемы с бойфрендом, поход за покупками и ликвидацию очередной жертвы. Даже закоренелые бандиты из H.A.R.M. остаются в игре обычными людьми, спорящими о недостатках новой униформы и роли маркетинга в жизни современной террористической организации.

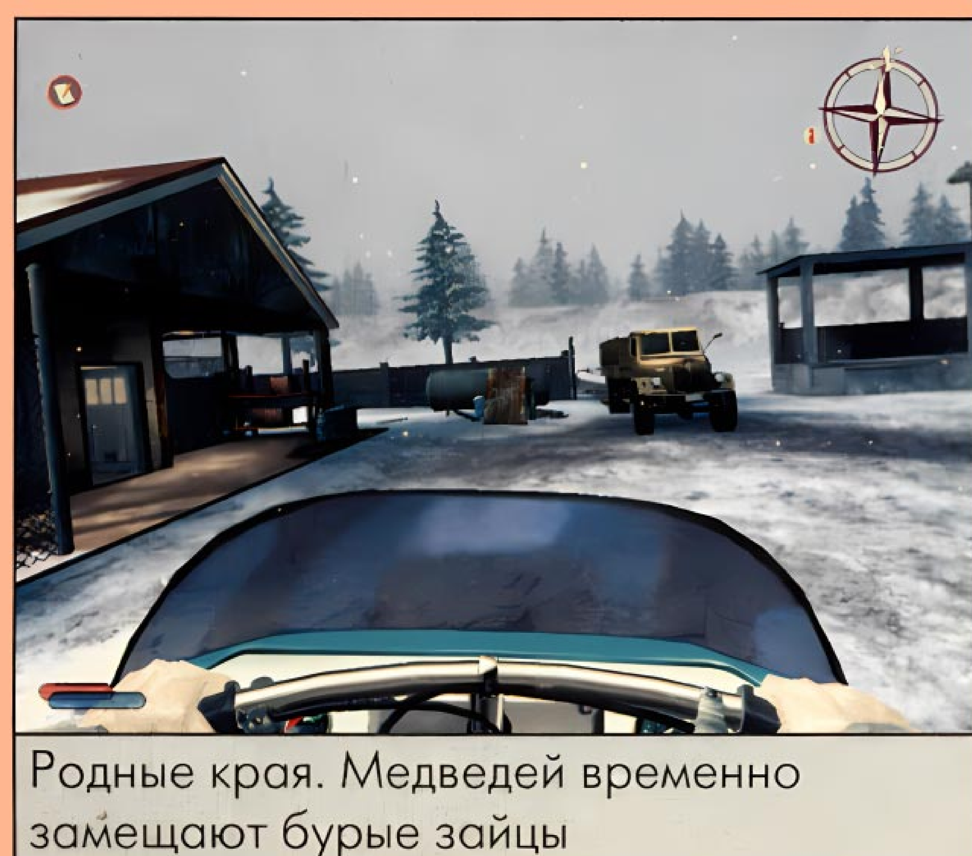
Безусловно; именно в отличнейшем юморе, который изливается на нас из десятков скриптовых сценок и сотен различных документов, писем, листовок, содержится большая часть успеха NOLF 2. Другая часть – это персонажи. Яркие, характерные, узнаваемые и эмоциональные типажи дают сто очков форы даже криминальной семье Сальери из Mafia (ну, это небольшой перебор - прим. ред.). Известные по первой части герои: ярый шотландский хулиган Магнас Армстронг, осмотрительный замдиректора UNITY Бруно и бездушный убийца Волков - дополнены не менее колоритными персонажами ("маменькиным сынком" и одновременно руководителем H.A.R.M. Директором, закабаленной асасиншей Исако, политкорректным дуэтом представителей американского генштаба и другими, не менее яркими персонами). А кропотливость, с какой проработана эта труппа (начиная от диалогов и заканчивая мимикой), вызывает неподдельное уважение к создателям игры. Оригинальный NOLF восхищал невиданной до этого пластикой движений трехмерных фигурок. NOLF 2 восхищает натуральностью персонажей, смотрящих на нас с экрана совсем живыми глазами. Право дело, теперь скриншоты и видеоклипы из DOOM3 уже не смотрятся как нечто запредельное, а скорее выглядят просто как следующий шаг в эволюции компьютерных игр. Да, это уже близко!

Екатерина Стрелкова на целине

Было бы наивно полагать, что сиквел преуспел над оригиналом лишь по части проработки персонажей и добавления новых героев. Нет, в таком случае мы получили бы самое заурядное продолжение, которое ни на голову не поднялось над оригиналом, а лишь отразило прошедшее с той поры время. Но NOLF 2 – это почти что образчик правильного сиквела. Каждая частица, каждая фича оригинала в нем улучшена, практически каждый баг и недоработка ликвидированы, и, сверх того, все это еще дополнено рядом интересных, как правило, удачных, нововведений.

Начать лучше с самой Кейт, которая не только похорошела внешне, но и обзавелась рядом практических достоинств. Простая, понятная и в то же время весьма мощная система развития главного героя – вот чего никак не могли достичь создатели шутеров еще со времен приснопамятной Daikatana. А в NOLF 2 она есть и работает безупречно. Пятиуровневому апгрейду поддается целый ряд характеристик героини: стамина (читай: жизнь), грузоподъемность (свинец, как-никак, это далеко не пух), владение оружием (скорость переключения и перезарядки, наносимый ущерб), меткость, эффективность использования гаджетов (читай: шпионских прибамбасов), поиск (обыск) и скрытность. "Экспа" на апгрейд выдается за успешное выполнение основных и дополнительных заданий, а всякий из улучшаемых параметров с каждым уровнем просит все больше и больше заветной субстанции. Но эта система была бы просто пустым местом, если бы не отлично сбалансированные, кропотливо проработанные миссии, допускающие несколько вариантов прохождения, в зависимости от возможностей Кейт, уровня сложности игры и просто вашего сегодняшнего настроения (хочу отдельно отметить: за убийство врагов экспа не дается, а это большой плюс - прим. ред.).


Индус с "калашом" и Кейт Арчер с монеткой: силы равны


Родные края. Медведей временно замещают бурые зайцы

Для любителей очумелой стрельбы в инвентаре всегда найдутся АК-47, популярный 9-миллиметровый Gordon SMG, скорострельный Томпсон и ракетница с парочкой гранат. Для приверженцев изящного убийства ассортимент даже шире: электрошокер, катана, сюрикены, McAllister .32 и знакомый по первой части спортивный арбалет. Также не стоит забывать про "гаджеты" – визитные карточки каждого спецагента. Отныне Арчер вооружена не только такими сугубо шпионскими приборами, как карманный сварочный аппарат в форме флакончика со спреем, брелок-светлячок, пудреница-дешифратор и универсальная отмычка, но и вещами простыми, но не менее полезными: звенящими монетками, капканами на медведя и даже самыми натуральными, природно-подлыми хулиганскими бананами. Картину довершает универсальный пневматический пистолет CT-80 Utility Launcher, способный в зависимости от типа снаряда обезвреживать видеокамеры наблюдения, портить исправных роботов, шпиговать злодеев маячками и делать еще несколько маленьких фокусов.

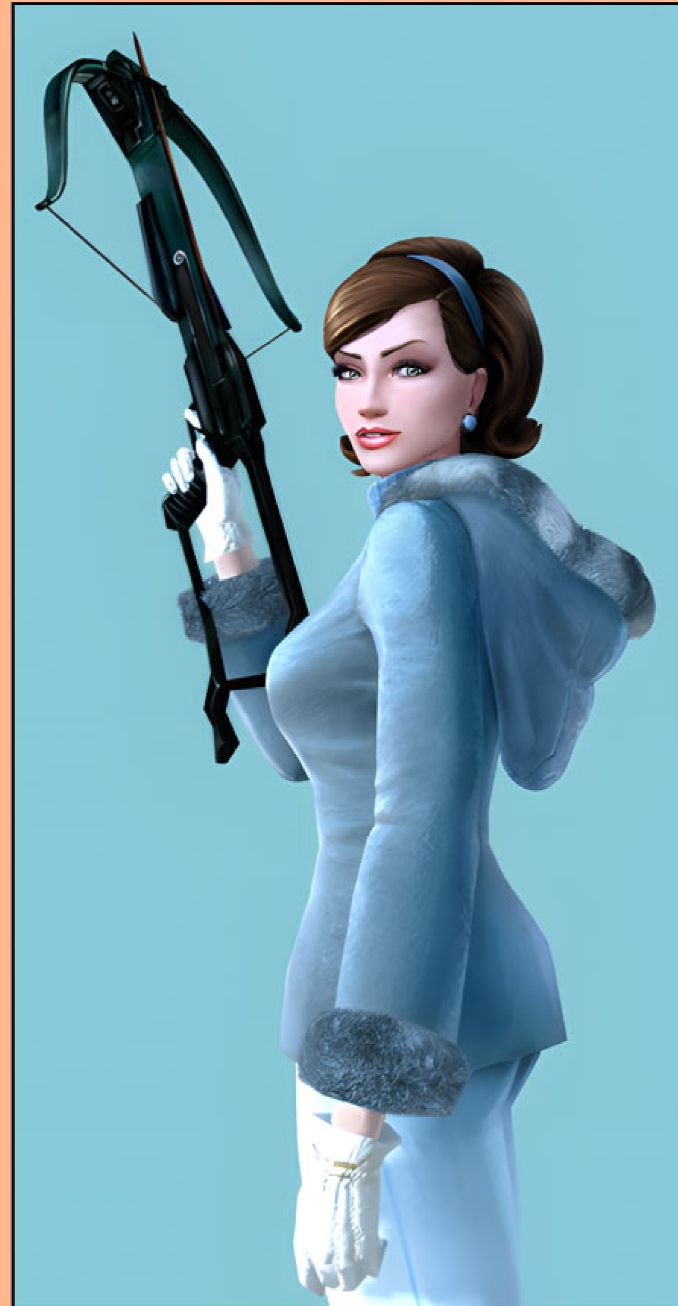
Не зря говорят: против врага все средства хороши. Кстати, о нем родимом, об оппоненте нашем. То, что и без того хороший AI первой части подвергнут дальнейшей доработке, вроде бы никто и не сомневался. Но вот то, что разработчики добавили в игру давно прОклятый игровой братией респаун, для меня лично стало не очень приятным сюрпризом. Мало того, что это просто неприлично, так это еще и сильно вредит стелсовому элементу в игре: зачем, скажи-


Катя в урагане

те, пожалуйста, гробить десятки минут на бесшумную ликвидацию жертвы, если через несколько секунд на этом самом месте уже будет разгуливать ее преемник? Слава Богу, что на большинстве уровней респаун жестко заскриптован, а потому не так агрессивен. Но неприятный осадок, знаете ли, остается.

Ноты и цвета завтрашнего дня

У LithTech тяжелая судьба. Подвижник дела Direct3D и популярный движок среди разработчиков третьесортных проектов, LithTech способен показать свою истинную силу только в руках собственных создателей. И, действительно, новый технологический виток LithTech'а - LithTech Jupiter в руках своих создателей творит с картинкой на экране почти что чудеса. Украшенная шейдерами, завораживающая вода, играющие тысячами полигонов и блистающие пластикой движений персонажи, радующие глаз заснеженные просторы сибирских лесов и исчезающий в разрушительном торнадо Экрон способны оставить с открытым ртом даже человека, только что познакомившегося с Unreal Tournament 2003. Самое приятное в том, что Jupiter обрабатывает все эти красоты с завидной скоростью: на рекомендованной конфигурации можно позволить себе выставить весьма и весьма высокое разрешение изображения.



Еще более приятное впечатление оставляют звуковое и музыкальное сопровождение игрушки. Знатно подобранные, отлично передающие атмосферу уровней музыкальные треки к тому же еще и динамичны. Мелодия чутко реагирует на все действия игрока, сигнализируя яркими нотами о поднявшейся тревоге и послушно затихая, когда вы осторожно крадетесь на цыпочках за спинами патрулей (из-за этого музыку даже при всем желании не выключишь - по ней можно определять, когда тебя засекают - прим. ред.).

Звуки оружия и различных предметов окружающей среды, а также озвучка персонажей выполнены опять же на "отлично". А видели бы вы эти превосходные кинематографические вставки!

Конечно, без досадных промахов дело тоже не обошлось. Например, со временем начинают все дольше загружаться уровни, а движок не всегда хорошо обрабатывает пересечения объектов. Но в целом работа по аудиовизуальной части оставляет ощущение высокого профессионализма создателей игры.

Заказали как-то Кейт Арчер С.О.Рокседьмого

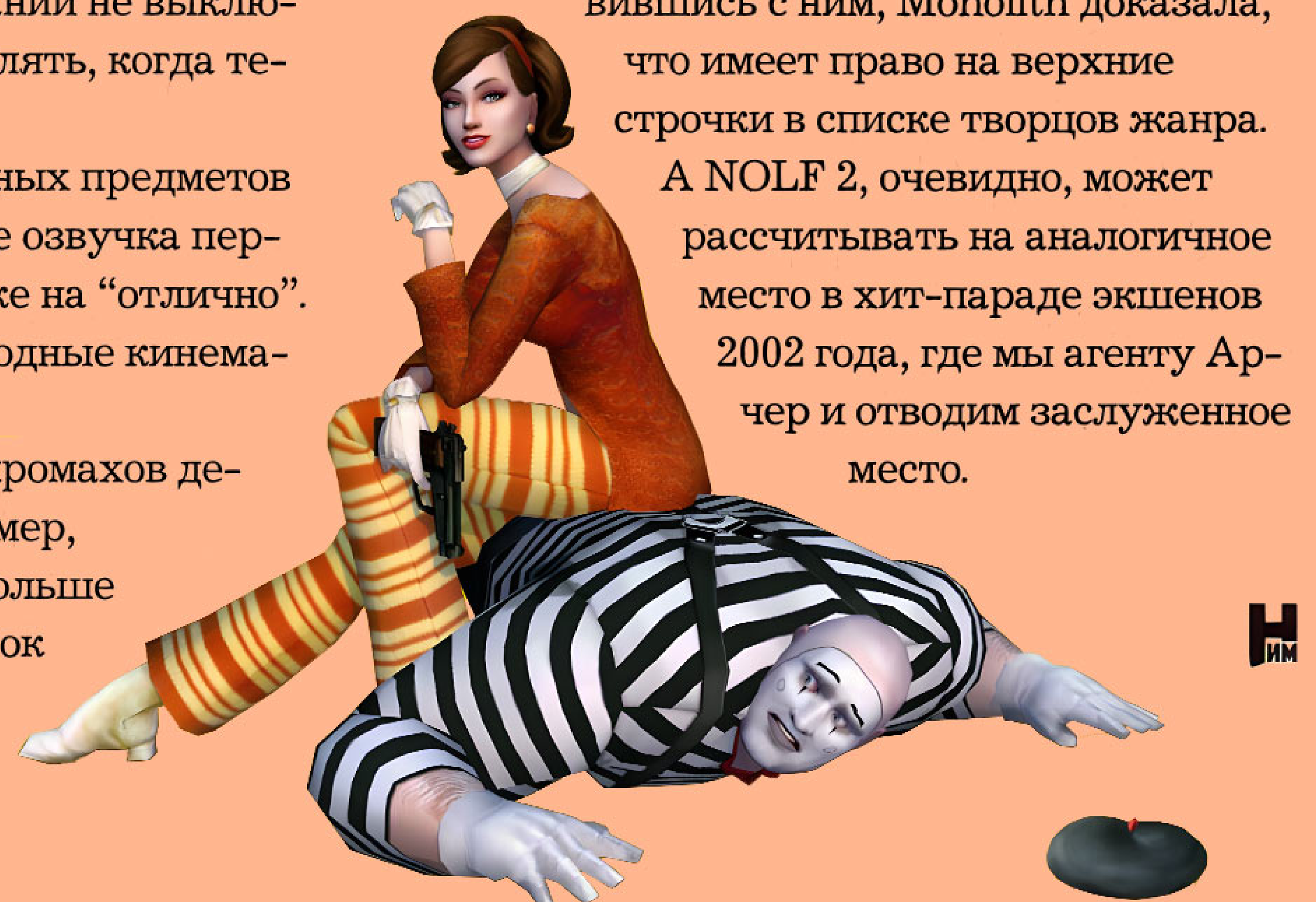
В связи с выходом двух шутеров шпионско-киллерской тематики резонно было бы спросить, кто лучше? Которая из этих двух игр больше понравилась редакции Навигатора? Конечно, на стороне Hitman прописанные до мельчайших деталей миссий, звездный саундтрек и невероятная харизма главного героя. Но у No One Lives Forever 2 отличная проработка моделей, легкие пародии на детективные штампы и такая дерзкая попка главной героини, что выбор редакции однозначен - NOLF 2.

Когда мир снова обретет покой

К сожалению, разработчики NOLF2 ориентировали игру исключительно на однопользовательский режим. Мультиплеера как такового в NOLF2 нет вовсе. Есть так называемый кооперативный режим, позволяющий играть вчетвером на нескольких специально заготовленных картах. Причем игра в этом режиме повторяет сюжет однопользовательской кампании, но теперь вы участвуете в нем не от лица Арчер, а в роли одного из членов бригады агентов UNITY. Цели этой бригады могут варьироваться: иногда приходится выступать в роли подкрепления, иногда в роли отряда "чистильщиков", довершающих очередную миссию Кейт. К сожалению, кооперативный режим состоит лишь из четырех глав. Обещается патч с полноценным мультиплеером, но уже видно, что многопользовательский режим – не конек NOLF 2.

В случае же однопользовательской игры остается только поаплодировать очередной победе Monolith. Усовершенствовать необходимое, оставив в неприкосновенности все ценности оригинала, – привилегия мастерской работы. Да, недоработки по-прежнему существуют. Гадкий респаун, феноменально короткое время игры, несколько оскудевший арсенал (а куда, скажите на милость, подевался апгрейд?), раздражающая тягомотина с поиском ключевых предметов на первых уровнях – все это мы можем справедливо поставить разработчикам в укор.

И все же сделать приличный сиквел к прекрасной игре – большое дело. Справившись с ним, Monolith доказала, что имеет право на верхние строчки в списке творцов жанра. А NOLF 2, очевидно, может рассчитывать на аналогичное место в хит-параде экшенов 2002 года, где мы агенту Арчер и отводим заслуженное место.



Между прочим...



Экронский торнадо, свидетелями которого мы становимся в NOLF 2, является своего рода реминисценцией дайвинга из первой части игры. Несмотря на то, что именно этот торнадо и не имеет реального прототипа, штат Огайо действительно давно облюбован страшными природными катаклизмами. Так разрушительный торнадо 3 апреля 1974, обрушившийся на другой город Огайо – Ксению, был одним из сильнейших смерчей, что перенесли США, и самый сильный из тех, что прошли по его территории за XX век. Тогда торнадо поглотил в одной лишь Ксении жизни 36 человек и покалечил более тысячи (а всего по Огайо тогда пронеслось сразу несколько вихрей, в общем счете загубивших три сотни человек). В то же время, на Экрон такие серьезные напасти никогда не обрушивались. Кстати, если вы посмотрите на фотографии того бедствия 1974 года, то увидите, что торнадо в Ксении один в один похож на экронский смерч в игре.

Никита Kapeeв

Из жизни рисованных негодяев

Taz: Wanted

Издатель	Infogrames Interactive http://www.infogrames.com
Разработчик	Blitz Games http://www.blitzgames.com
Жанр	Аркада
Требуется	Pentium III 600, 64 Mb RAM, 3D-уск
Рекомендуется	Pentium III 800, 128 Mb RAM, 3D-уск.
Сайт игры	http://www.looneytunesgames.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2922.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 4.6

Время освоения: от 5 до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



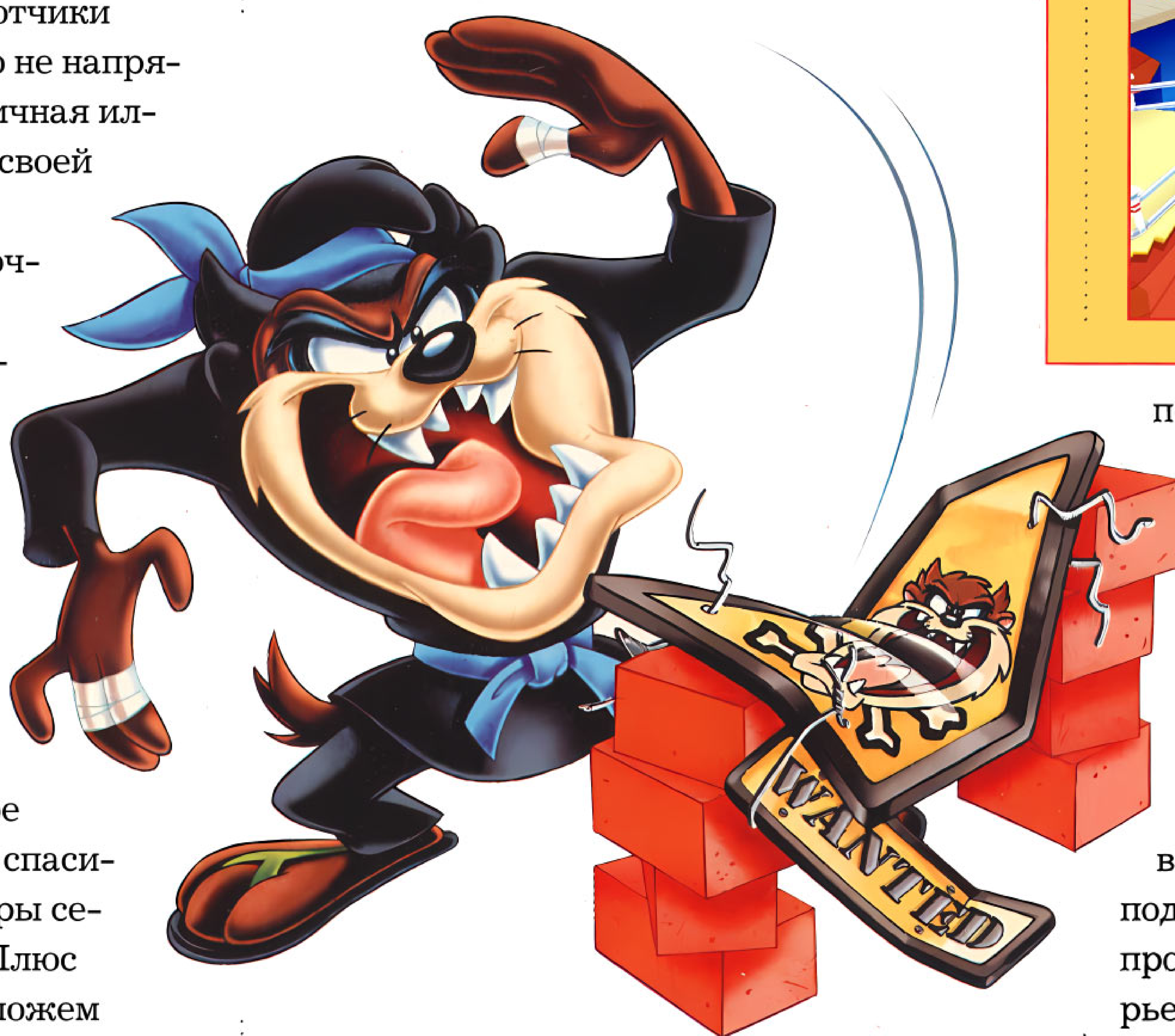
Тасманский дьявол – существо глупое, злое и крайне прожорливое. Но при этом весьма забавное и даже чем-то симпатичное. Как, впрочем, и другие герои мультфильмов серии Looney Tunes, некогда чрезвычайно популярной у зарубежных аналогов наших детей. Увы, но в последнее время Looney Tunes начали серьезно сдавать – базировавшиеся отчасти на пропаганде, а отчасти на неполиткорректности мультфильмы не нашли себе места в Америке последнего десятилетия. Однако Warner Brothers и Infogrames – держатель лицензии на использование персонажей LT в компьютерных играх – по-прежнему не унывают и стараются вытянуть из раскрученной серии все, на что она еще способна. И Taz: Wanted - очередной тому пример.

Сразу хочу напомнить, что игра делалась далеко не для PC. Буквально все в ней содержит следы тщательной заточки под приставочные платформы. И, надо сказать, затачивали не зря – отзывы приставочников весьма лестны. Но, как известно, что приставочнику хорошо, то писишника раздражает. Тем более что разработчики с портированием игры особенно не напрягались. В итоге получается отличная иллюстрация к выражению "не в своей тарелке". Найти неуместность можно в чем угодно. В приставочном управлении, не совместимом с клавиатурой, как подмосковные электрички с комфортной ездой. В самой концепции игры, которая явно нацелена на детей младшего дошкольного возраста. В сюжетной части, где наглядно видно, что сделала с Тазом новая "политика партии". И, правда, превратить озлобленное и безответственное животное в спасителя Тасмании мультипликаторы семидесятых бы не додумались. Плюс к тому, в который уже раз мы можем наблюдать столь свойственные некоторым светлым головам попытки перевода качества в количество – в игру явно попытались затолкать как можно больше узнаваемых мультяшных персонажей. В роли же прямого неприятеля Таза традиционно выступает зловредный низкорослый бородач Сэм, решивший на этот раз организовать на всей Тасмании большой нелегальный зоопарк. В связи с этим мероприятием мирно резвившегося на полянке со своей пассией Таза посадили под замок в клетку, а подружку и вовсе увезли в неизвестном направлении.



Ясно, что озлобленный тасманский дьявол оказался на свободе уже буквально через несколько мгновений, а еще через столько же он был объявлен в розыск по всему зоопарку, о чем теперь красноречиво свидетельствуют расклеенные всюду постеры с ухмыляющейся рожей и заголовком "Wanted". Совершенно очевидно, что от такой славы нужно как можно скорее избавляться, в чем нам и предлагается помочь Тазу. Задача минимум – найти на каждом уровне все плакаты "Wanted", завалить всех боссов, освободить возлюбленную, спасти ми... извините, остров Тасманию. Задача максимум – в дополнение к "минимуму" насобирать еще на каждом уровне всяких сэндвичей/статуэток/и т.п., уничтожить 50% уничтожаемых предметов, поиграть во всякие мини-игры и т.д. по стандартному списку "аркада приставочная обыкновенная". Таз может крутиться фирменным "торнадо", прыгать, бегать, жрать что ни попадя, отрыгивая сожранным во врагов, и громко топотать, распугивая недоброжелателей. Еще он может облачаться в любой из 10 спецкостюмов, каждый из которых дает новый вид атаки. От вас же требуется лишь чуткое руководство подопечным с контролем от третьего лица, мозговая помощь в решении паззлов (для тех, кто такую оказать не способен, предусмотрены подсказки) и быстрая реакция для обхода противников, которые, впрочем, ничего серьезного сделать с Тазом не могут. Вам гарантировано 10 уровней подобного веселья – если только клавиатура столько выдержит. А за свои нервы в ответственности только вы сами, хотя я бы не рисковал.





Beam Breakers

Юрий Пашолок

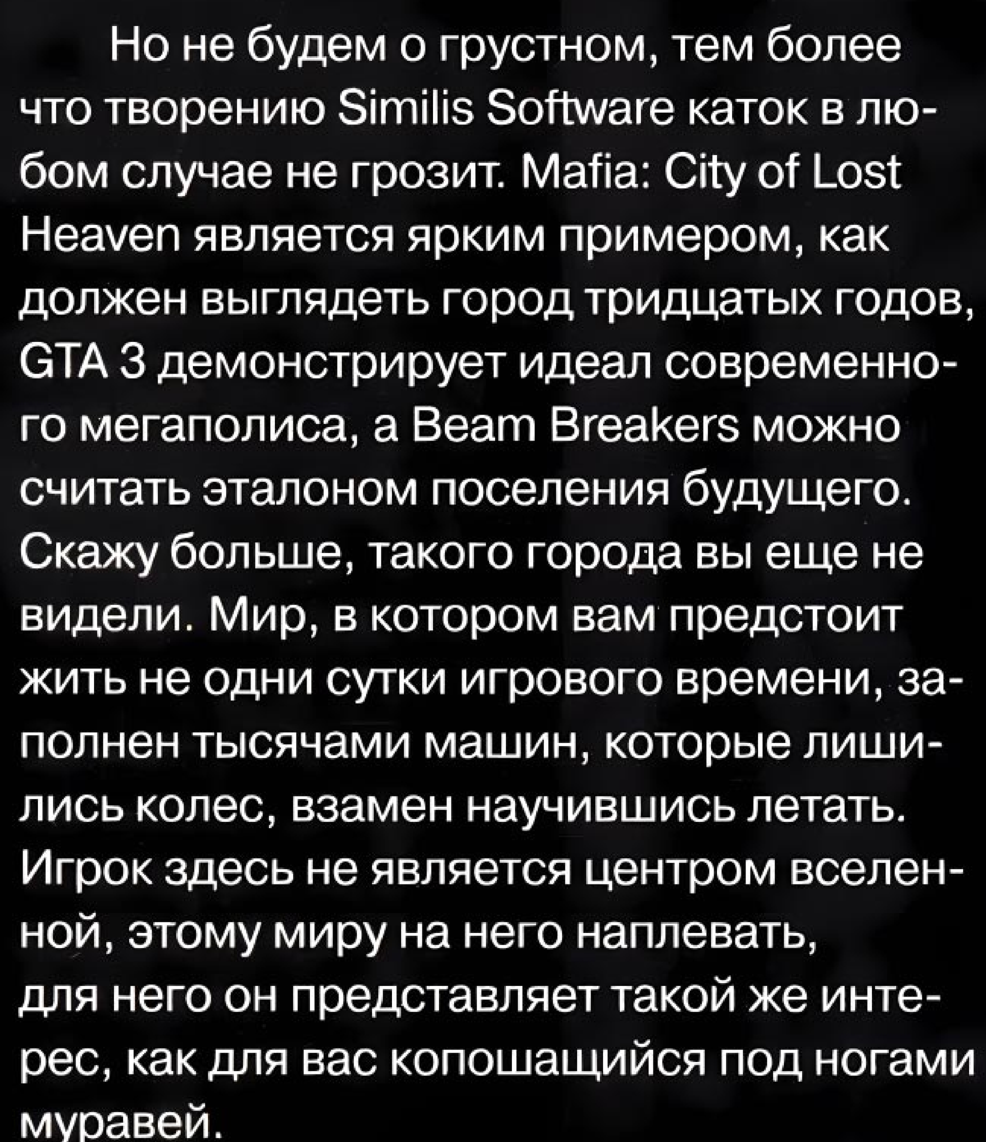
Гости из будущего

Издатель	"1С", JoWooD Productions Software AG http://www.1c.ru, http://www.jowood.com
Разработчик	Similis Software GmbH http://www.similis.com
Жанр	Action
Требуется	P-III 450, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск.
Рекомендуется	P-III 800, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
Сайт игры	http://www.beambreakers-online.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1578.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 7.6

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно



Дорогой дедушка,
Брюс Корбенович Уиллис-Даллас,
забери меня отсюда!
Записки развозчика пиццы

Так уж иногда случается, что демо-версия игры оказывается намного интереснее, чем полный вариант. Два-три уровня, включенные в демку, придают массу оптимизма, игра смотрится чуть ли не идеальной, но выходит финальная версия, и тут выясняется, что все не так уж и хорошо, как это поначалу казалось.

Именно это и случилось с Beam Breakers, детищем известной по Sheep и Moorhuhn немецкой фирмы Similis Software. Нет, полным разочарованием эту игру назвать нельзя, но вот по сравнению с демкой она смотрится действительно слабовато. Во многом причиной тому стал ряд событий, произошедших между выходом демо-версии и полного варианта Beam Breakers. Но обо всем по порядку.

Der Мегаполис

Будущее каждому видится по-своему: одних воображение уносит на пару парсеков от Земли, другие же рисуют перед глазами постапокалиптические картинки, третьим же светлое завтра представляется в виде огромных мегаполисов, растянувшихся на десятки километров, со зданиями, подпирающими небеса. Similis Software выбрала последний вариант, причем их не устроила обычная гонка вроде NY Race, разработчикам хотелось чего-то большего. То, что они захотели от своего детища, оказалось намного масштабнее и интереснее творения Wanadoo, после демо-версии появилась уверенность, что Beam Breakers станет настоящим откровением. Но...

Как я уже говорил, за время, прошедшее с выхода демо-версии Beam Breakers, случился ряд событий. Одно из этих событий зовется Grand Theft Auto 3. Возможно, это уже не лучшая игра своего поджанра (особенно после выхода Mafia), но она стала по-настоящему эпохальной; GTA 3 отныне является стандартом, по которому будут оценивать все вещи подобной тематики. Mafia от выхода GTA 3 только выиграла, а вот творению Similis Software не повезло - в этом отношении Beam Breakers опоздал на пару месяцев. Изменились стандарты, то, что казалось совсем недавно вполне приемлемым, уже вызывает недовольные гримасы.

Но не будем о грустном, тем более что творению Similis Software каток в любом случае не грозит. Mafia: City of Lost Heaven является ярким примером, как должен выглядеть город тридцатых годов, GTA 3 демонстрирует идеал современного мегаполиса, а Beam Breakers можно считать эталоном поселения будущего. Скажу больше, такого города вы еще не видели. Мир, в котором вам предстоит жить не одни сутки игрового времени, заполнен тысячами машин, которые лишились колес, взамен научившись летать. Игрок здесь не является центром вселенной, этому миру на него наплевать, для него он представляет такой же интерес, как для вас копошащийся под ногами муравей.

Но машины - лишь небольшая составляющая атмосферы игры, куда больший интерес вызывает сам город. Нео-Йорк выглядит куда более "живым", чем Либерти Сити и Город Потерянного Рая, и дело тут не в чудовищном трафике. Город заполнен всевозможными рекламными плакатами (в том числе и голографическими), заметно оживляющими улицы, по многочисленным переходам бродят люди - одним словом, жизнь кипит. Последним штрихом является архитектура: для каждого района она индивидуальна, спутать Чайна-таун с деловым центром,

Между прочим...

В районе East Village можно наткнуться на целый ряд плакатов, от которых бывшие хомо советикус могут испытать приступы ностальгии. Тут вам и Ильич с "Правдой", и плакаты, рекламирующие тур в Москву. Все это можно было увидеть еще в демо-версии, но финальный вариант района пополнился еще одним шедевром. Конечно, название изменено, но даже в таком виде афиша "Брата" узнается с первого взгляда.





к примеру, невозможно, причем это будет именно Чайна-таун, а не что-то абстрактное.

А вот звуковое оформление явно подкачало. Германия известна своими индустриальными коллективами вроде KMFDM, но разработчики Beam Breakers предпочли услуги куда менее известных музыкантов. В результате игра лишилась немалой доли атмосферы, поскольку имеющаяся в наличии музыка однообразна, да и качество звучания оставляет желать лучшего. Да что там музыка, городской шум просто неубедителен, я не говорю об озвучке, где даже итальянский мафиози говорит с мощным немецким акцентом.

Die Пицца

Как видите, в плане дизайна у Beam Breakers все в порядке (если не сказать больше). Возникает вполне закономерный вопрос: а что же принесло разочарование? Дело в том, что такие игры, как Mafia или GTA 3, изначально делались с упором на экшен, а вот детище Similis Software явно эволюционировало из аркадных гонок. Отсюда и разный подход к одной и той же теме: если в GTA 3 действие идет без остановки, то режим кампании Beam Breakers четко разбит на миссии. Этих самых миссий в игре хоть отбавляй, проблема в том, что они друг с другом не связаны, да еще и однообразны. Всевозможные апгрейды и призовые машины, конечно, слегка скрашивают это однообразие, но не более того. Сбил машину, украл машину – как правило, действие большинства миссий крутится вокруг этих двух событий, нередко их смешивая. Ах да, иногда надо устраивать небольшие погромы, после чего весело удирать от полиции, у которой кое-какое оружие имеется. Забавно, что все та же полиция смотрит сквозь пальцы на то, как вы прямо перед ними врезаетесь в ни в чем не повинный автобус, разбиваете стекла перехода или еще что-нибудь в этом роде. Похоже, что подобные изуверства не являются противозаконными. Более того, полицейские даже не шелохнутся, даже если их самих протаранить.

Если вы помните, главный герой GTA 3 изначально был грабителем, а Томми до вступления в стройные ряды мафии подрабатывал таксистом. Так вот, в Beam Breakers все еще веселее: первые миссии предоставляют вам уникальную возможность почувствовать себя... развозчиком пиццы. Для этих целей вам выделяют фургончик с пиццеметом (иначе это устройство не назовешь), после чего заставляют носиться по всему городу, изображая из себя службу доставки. Авторам игры не откажешь в железной логике: итальянец - значит мафиози, у которого обязательно найдется брат, содержащий пиццерию. Правда, когда меня после серии гонок снова отправили развозить куски теста, испорченные сыром и прочими продуктами, логика куда-то подевалась.

Das Гонка

Если же смотреть на Beam Breakers с позиции гонки, коей она, по большому счету, и является, то не все так плохо. Да, поначалу соревнования могут показаться скучноватыми, но уже со второго эпизода для победы придется попотеть. Трассы, проложенные по воздушным магистралям Нео-Йорка, становятся все более заковыристыми, а для собирания всевозможных бонусов приходится совершать замысловатые маневры.

Лишним подтверждением тому, что изначально из Beam Breakers должны были сделать гонку, является физическая модель. Вот уж что-что, а физика в игре замечательная, любой NY Race по сравнению с творением Similis Software


За две секунды до...



Мы бывшие спортсмены, а ныне рэкетмены...



Рисуйте еще одну звездочку за сбитого!

отдыхает. Машину явно носит на поворотах, при включенных ускорителях управление становится еще хуже, а любое столкновение чревато как минимум потерей скорости. Как и в случае со “Штормом”, получается некое подобие симулятора; правда, как и в случае с творением MADии, объекта симуляции в жизни не существует.

Alles Финал

Безусловно, игра заслуживает внимания, но с такими корифеями жанра, как Mafia и GTA 3, творение Similis Software конкурировать не в состоянии. В попытке угодить всем создатели Beam Breakers переступили черту дозволенного, отчего их игра стала больше напоминать кашу из деликатесов. По отдельности ингредиенты очень даже съедобны, но вот вместе получается нечто плохо перевариваемое.



Hitman 2: Silent Assassin

Константин Подстрешный

Талантливый мистер Хитмен

Издатель	Eidos Interactive http://www.eidos.com/
Разработчик	IO Interactive http://www2.ioi.dk/
Жанр	TPS
Требуется	Pentium III 450 Mhz, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск,
Рекомендуется	Pentium IV 1 Ghz, 512 Mb RAM, 64 Mb 3D-уск
Сайт игры	http://www.hitman2.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2058.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.0

Время освоения: до 20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: пригодится

Постарел С.О.Роксchallenge

Постарел С.О.Роксельмой. Отъел на гражданке пузико. Подружился (!) со священником (!). Стал мягким, потерял сноровку, даже штрих-код на затылке побледнел. И казалось, что страшный лысый дядька навсегда переехал жить на Сицилию, оставив работу на Агентство в далеком прошлом.

Черта с два

Священника, которому Хитмен буквально несколько секунд назад исповедывался, похищают жирные итальянские ублюдки. Под жестоким влиянием действительности хрупкий внутренний мир наемного убийцы рушится. Он снова открывает черный ноутбук и достает из подполья пару серебряных Баллеров (так почему-то упорно называют Colt 1991). И пусть живые сицилийцы позавидуют мертвым. А пока идет поиск падре, можно выполнить несколько миссий для агентства, чтобы собрать небольшой уставной капитал для последующей честной жизни.

Обожаю этого хлопчика.

Русский военный козыряет к пустой голове. Застрелите меня, пожалуйста...

Знакомая проститутка (упорно продолжает звать Хитмена мистером Рипером), как видите, преспокойно дожила до второй части. А что собственно с ней станется? Даже взрыв вертолета не берет эту девушку

Привет, Диана

Знакомая девушка снова пичкает нас заданиями по устранению личностей обществу более не нужных. Русских генералов, которые решили приторговать отечественными военными разработками, малазийских хакеров, мусульманских лидеров и прочих людей, поддавшихся маниловщине и не согласовавших свое поведение с политикой Агентства.

Все как в старые добрые. За исключением того, что оружие нам не приходится покупать, а совершенно убогая система жизней Хитмена, заменена на вполне приемлемые лимитированные сейвы.

Несколько заданий и вы снова оказываетесь в скромном домике киллера-садовника, где можете опробовать стволы, которые захватили из своих рейдов. Пострелять по поросятам в свинарнике или просто по арбузам, которые кто-то заботливый регулярно выставляет на специальной полочке. Оружие заносится в арсенал, если с ним вы оканчиваете миссию. А поскольку таскать можно только одно двуручное оружие то, чтобы собрать полную коллекцию, придется некоторые миссии пройти пару раз.

- Не пистолеты убивают людей.
- Да, я знаю, люди убивают людей...
- Нет, пули убивают людей.
Sledge Hammer

Хату подпалил, да обрез достал

Игру упростили. Во-первых, исчезла опция talk. Разговоры теперь поставлены на скриптовые костыли и строго нормированы. Во-вторых, убран ограничитель на гибель мирных граждан, почти всегда, за исключением тех миссий, где это специально обговорено, можно перестрелять пешеходов на уровне – и ничего за это не будет. Даже не оштрафуют. В-третьих, далеко не каждое задание в первой части можно было пройти силой.
В Hitman 2 практически любая надоевшая миссия превращается в кровавую бойню. Поймите меня правильно, эта игра сама сублимирует насилие. Все что я хотел – утащить у толстой поварихи на кухне нож, а получилось, что одним движением товарищ Сорок Седьмой взял нож, схватил тетеньку за волосы и перерезал ей горло. Это и было начало кровавой резни на даче сицилийца. Единственная, кто бы мог избежать участи – молоденькая служанка. Ее я слегка придушил хлороформом, потом за ногу оттащил и бросил в бассейн – исключительно в целях науки. Было интересно, утонет она или нет. Пролежав пять минут под водой, девушка пришла в себя, встала и, как ни в чем не бывало, пошла дальше. Пришлось пристрелить бедняжку из дробовика. Рейтинг – mass marauder.
И это была первая миссия.

Тут читатель подумает, что никуда дальше первой миссии автор и не прошел

Действие следующей миссии происходило в Питере. Нужно было убить всего одного человека – генерала на собрании. Но охрана, очень много охраны. Стрелять родных ментиков, да еще в не нашей игре – моветон. Где перебежками, где прокрадываясь, С.О.Роксельмой пробрался в дом напротив. Плохо, что гражданские в шапках-ушанках, едва завидев лысого типа со снайперской винтовкой

"Обнаружили тело мертвого охранника" - говорит нам игра. Да здесь повсюду мертвые охранники!



И американский шпион из Hitman#1 тоже жив-живехонек (то, что он американский, сразу видно по трусам, они у него патриотично-полосатые)

(из прошлой миссии, хорошо, что я догадался не бросить ее на даче итальянца) спешили поделиться своими впечатлениями с милицией. Всегда говорил, что эти питерцы – подозрительные типы. Рейтинг – specialist. Это я уже при повторном прохождении узнал, что можно найти милицейскую форму возле грузовика, СВД в камере хранения и заработать рейтинг Silent Assassin. И будет счастье. Подарят вам два Баллера с глушителями. И вы не будете заваливать редакцию любимого журнала вопросами, где достать эти замечательные пушки.

Фактически же всю игру можно пройти с рейтингом "Бесшумный Убийца". Вырубить пробки, надеть прибор ночного видения, сделать пару выстрелов в темноте и уехать на лифте до приезда электрика. Но, к сожалению, стало слишком легко соблазниться на мясорубку. Вот и получается, что большинство, прошедших Hitman 2, либо мясники, либо массовые убийцы, а настоящих ценителей струны от рояля сейчас и не найдешь.

Заказали как-то С.О.Рокседьмому Кейт Арчер

В связи с выходом двух шутеров шпионско-киллерской тематики резонно было бы спросить, кто лучше? Которая из этих двух игр больше понравилась редакции Навигатора? Конечно, на стороне No One Lives Forever 2 отличная проработка моделей, легкие пародии на детективные штампы и дерзкая попка главной героини. Но у Hitman прописанные до





мельчайших деталей миссии, звездный саундтрек и такая невероятная харизма главного героя, что выбор редакции однозначен - Hitman 2.

Если ты любишь этот куст, то посадил бы его в парке

Говаривала падме Амидала (а фикус, без сомнения, тогда бы замерз). Если разработчики, действительно хотели создать второго Хитмана, то не стали бы клонировать свое детище. Hitman 2 по сравнению с первой частью – игра вторичная, слишком мало нового, не очень-то большие отличия в графике и уже повторяющиеся задания. Но людям в буржундии пока нравится вторичность, особенно тем, у которых есть приставки.

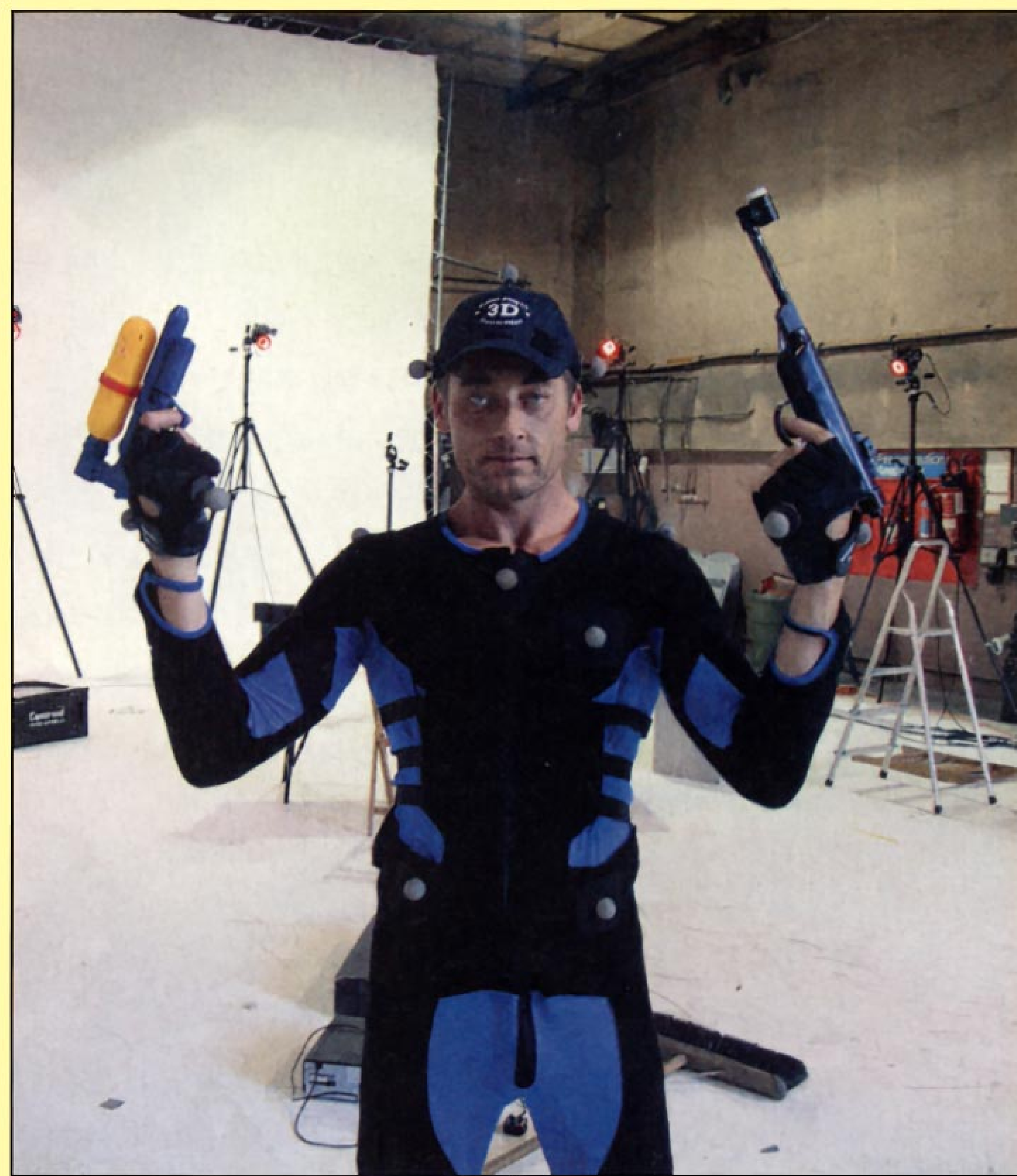
Отечественный же геймер в Hitman 2 будет играть, хотя бы из-за того, чтобы лишний раз полюбоваться на штрихкодированный затылок С.О.Рокседьмого. Или, чтобы увидеть зимний Питер и ленинградское метро. И, конечно же, игра, в заставке которой звучит слово п!@#$ц, не может не тронуть душу русского человека.



Между прочим...

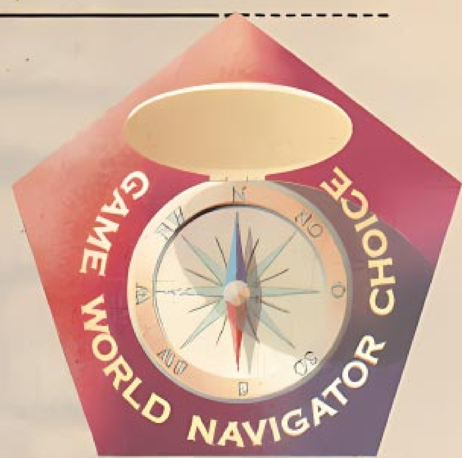


● Для того чтобы проникнуться атмосферой разработчики самолично наведались в Санкт-Петербург. Видимо город Масяни и Революции благосклонно принял гостей. И теперь, если вы откроете на диске с игрой папку Extras, то кроме валлпаперов, артов и просто кучи старых шотов в директории Reference photos найдете пару фотографий питерской подземки.


Так Хитмана учили двигаться

● Как и к первой части, музыку Hitman 2 писал Джаспер Кид. Исполнял ее Будапештский Симфонический Оркестр. 110 человек, между прочим. Саундтрек продается за $15, например, по этому адресу: http://www.lynnemusic.com/hitman2.html

Юрий Пашолок



Война моторов

Издатель	Electronic Arts, SoftClub http://www.ea.com, http://www.softclub.ru
Разработчик	Digital Illusions CE AB http://www.dice.se
Жанр	Командный FPS
Требуется	Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Рекомендуется	Pentium-III 900, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
Сайт игры	http://www.battlefield1942.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1497.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 9.0

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

У русских был танк Т-34.
Это было нечестно.
У нас такого танка не было.
Утерянные победы-2. Выводы

Не так часто появляются игры, которые покоряют с первого взгляда. Battlefield 1942 из их числа: несчастный Тобрук из одиночной демо-версии перепахивался не меньше недели, я уже про сетевой вариант не говорю. Игра выводила из себя дичайшей аркадностью и одновременно приводила в восторг великолепной проработкой геймплея.

Буквально через десять минут недостатки окончательно и бесповоротно забывались, после чего происходило полное погружение, которое могло длиться часами. Самое приятное, что финальная версия Battlefield 1942 вызвала не менее положительную реакцию, чем демка. Такое тоже бывает нечасто.

В гостях у сказки

Прежде чем начать рассказ об этой замечательной игре, следует кое-что уточнить. Если вы хотите найти в Battlefield 1942 реализм или историчность, то поиски будут заранее обречены на провал. Желающие поискать что-нибудь для рублики "За Ивана" найдут в Battlefield целую тонну материала, да еще хватит на такие разделы, как "За Джона", "За Ганса" и так далее. Обижены все, включая американцев, которым не дали любимый M26, причем это касается не только техники, но и мест боев. Одним словом, расценивайте эту игру как гипертрофированный Tribes 2 в декорациях второй мировой. Договорились? Ну, тогда поехали дальше.

На суше, на море, в воздухе

Как бы не был хорош Operation Flashpoint, но у этой игры был один серьезный недостаток – сетевой режим. То, что система Delta Force, взятая за основу, совершенно не подходит для детища Bohemia Interactive, было понятно с самого начала, вот только спохватились разработчики слишком поздно. Итог известен: спустя год после выхода "нормальный" сетевой режим появился, но играют в него пара сотен человек, иначе, как полным провалом, это не назвать. Конечно, надо принимать во внимание, что Operation Flashpoint является первой игрой жанра Action, где роль техники приоритетна, тем не менее, такое невнятное отношение разработчиков к критике ничего, кроме удивления, не вызывает.



В отличие от Bohemia Interactive, разработчики Battlefield 1942 к критике прислушиваются гораздо сильнее. Ничего удивительного тут нет, ведь творение Digital Illusion рассчитано на сетевые баталии, а мнение игроков в данном случае очень важно. Подобное отношение принесло свои плоды: по данным GameSpy, Battlefield 1942 занимает третье по популярности место среди игр жанра Action, уступая лишь Counter-Strike и Medal of Honor: Allied Assault. И это только начало, после выхода второй (сетевой) демо-версии количество играющих иногда превышало девять тысяч человек. Самое приятное, что в число играющих попали и россияне: как и в случае с Warcraft III, появление лицензи-


На улицах Сталинграда




"Корсар"? Глуши!

онного Battlefield 1942 (в DVD-упаковке) не заставило себя долго ждать. К слову, сразу же после выходы игры появился патч версии 1.01, в результате чего пиратским версиям сразу же был перекрыт онлайновый кислород.

Как и в большинстве игр подобного жанра, в Battlefield 1942 есть одиночный режим, причем весьма неплохой. На выбор предлагается кампания, а также одиночные миссии, в обоих вариантах имеется возможность тщательной настройки (количество игроков, сложность и так далее). Увы, битва с ботами полезна лишь для отработки тактики ведения боевых действий, ибо компьютерные противники получаются либо откровенно слабыми (на уровне Easy), либо чересчур сильными (Medium и Hard). Я, конечно, все понимаю, но, когда бот лупит из танка на ходу и его меткость приближается к ста процентам, это, мягко говоря, не совсем нормально. Одним словом, все в сад, то есть в Интернет или локальную сеть. Предупреждаю заранее, для онлайновых посиделок игра требует хорошего и шустрого коннекта. Более-менее комфортно можно себя чувствовать на соединении не ниже 33600 kbps.

Но именно на просторах Интернета "Поле битвы 1942" предстает во всей красе. Даже на серверах, где бьются команды 6X6, довольно жарко, а теперь представьте, что творится при игре 32X32! Это уже не простые перестрелки, какие можно было наблюдать в однотипном Tribes 2, - на территории в несколько квадратных километров идет самая настоящая война с применением танков, самолетов и кораблей. Система, предложенная Digital Illusion, во многом схожа с режимом командной игры Team Domination из UT 2003: есть несколько баз, на каждой установлено по флагштоку. А какой на них будет висеть флаг - зависит от вашей расторопности. Дабы игровой процесс не казался медом, было введено ограниченное количество респаунов. Если ключевые базы захвачены противником, количество респаунов, а заодно шанс на победу неуклонно снижаются. Мораль такова: у кого больше респаунов осталось, тот и победил, а уж как этого добиться, вам решать самому - методов борьбы уйма.

Ужас с гаечным ключом

Подобно Team Fortress (особенно второй части, выход которой, судя по всему, совпадает с датой появления на прилавках Prey и Duke Nukem Forever), в Battlefield 1942 бойцы разделены на несколько классов. Выбор небогат, но приятен: скаут со снайперкой, автоматчик, человек-базука, медик и местный техник. При желании вы можете выбросить свой комплект снаряжения и поднять сумку павшего товарища, поменяв таким образом класс (несомненно, грамотное решение). По большому счету, особой боевой ценности пехота не представляет, если, конечно, не ходит толпой в десять базукоманов и гранатофилов. Но есть среди великолепной пятерки классов по-настоящему читерский персонаж. Как вы уже, наверное, догадались, речь идет о технаре.



Еще в сетевой демо-версии этот чудо-механизатор привлек мое внимание. Все дело в его способности ремонтировать любую технику; к примеру, на восстановление танка технику понадобилось всего пять-шесть секунд. Что в этом такого? Просто представьте себе такую

картину: к вражеской базе едет танк, а за его кормой семенит тип с гаечным ключом наперевес. По танку попали один раз, второй, но он и не думает взрываться, подымит себе да перестанет. Проблема в том, что техник, спокойно прогуливающийся за танком, быстренько его латает. И как с такой бандой бороться? Правильно, бомбами, вот только еще попасть надо. Ладно, танк, ведь эти дятлы, то есть техники, работая звеньями, могут в мгновение ока возвращать к жизни агрегаты любых габаритов, включая авианосцы и линкоры.

И это еще не все: наш рыцарь гаечного ключа носит в кармане связки динамита с дистанционным управлением. Накидает таких подарков, подорвет, после чего ничего живого поблизости не остается, даже танки взрываются на ура. Ах, да, еще у него есть пяток противотанковых мин, а за плечом карабин. Если попадет из него в голову, то все, товарищи, ауфвидерзейн. И если пара таких орлов-ключников уйдет в глухую оборону, выкурить их можно лишь авиацией.

Сталью наружу

Вот мы и подошли к самому главному. К технике. Как уже говорилось выше, реализма в ее проработке немного, в лучшем случае - модели очень похожи на прообразы. Даже в проработке внешнего вида Digital Illusion умудрилась настроить уфолетов. В первую очередь (как всегда) досталось нам.

Танки в игре разделены на две категории – средние и тяжелые, сюда же можно с некоторой натяжкой добавить самоходные орудия. Так вот, в Battlefield 1942 роль советского среднего танка исполняет Т-34-85 с... короткоствольной пушкой. Чувствую, хотели сделать Т-34-76, но, как говорится, "не шмогла". Роль тяжелого танка исполняет "нормальный" Т-34-85, про такие забавные штуки, как ИС-2 и КВ-1, разработчики, судя по всему, никогда не слышали. Эта вольность моментально прощается, когда узнаешь, что роль самоходок у советских войск исполняют... БМ-13, они же "Катюши". Иначе, как уберваффе, эту конструкцию назвать нельзя: мало того, что "Катюша" стреляет на ходу, так еще и ракеты у нее бесконечные (пять секунд перезарядки, и машина готова к новому залпу). По мощи залпа местная БМ-13 успешно конкурирует с "сестрицей" из Sudden Strike, короче говоря, тонны горелого фарша гарантированы.

Еще одними обиженными в плане техники оказались немцы. Нет, выглядят их танки очень даже неплохо, проблема в другом. Я могу поверить во многое, но в то, что американская самоходка M10 Wolverine крепче "Тигра"... На M10, к слову, отсутствует крыша у башни (в игре она закрыта тентом), крепче от этого конструкция не становится. Самое интересное, что в демо-версии немецкие танки, наоборот, были крепче американских. Но и это полбеды: прицеливаться на немецких танках откровенно сложнее, чем в случае с советскими или американскими, виной тому продольные раскачки при каждой остановке. Нет, я верю, такое может быть, но тогда уж уравняйте шансы.

Между прочим...

Едва появившись на свет, Battlefield 1942 привлек внимание целого ряда модостроителей. В большинстве случаев анонсированные моды ранее делались под Operation Flashpoint, судя по всему, творение Digital Illusion предоставляет авторам куда больше возможностей. Bohemia Interactive есть смысл всерьез задуматься...

Покрышки в воздухе

Самолеты в Battlefield 1942 – это отдельная песня, особенно управление, до сих пор помню первую попытку взлететь. Как ничего не подозревающий обладатель джойстика, я перенастроил управление под свой Afterburner 2, привычно дернул РУД на полную - самолет покатился по палубе авианосца и... упал. И во второй раз упал, и в третий, и в пятый. Подумал, что джойстик барахлит. Проверил – нет, никаких проблем. Через час мучений



перенастроил управление на клавиатуру/мышь, и тут-то выяснилось, что *клавишу "Вперед" надо держать нажатой*. А еще самолет умеет ездить назад. Самое смешное, что подобная ситуация повторилась с большинством знакомых, которые "летают" на джойстиках. Трудно, знаете ли, привыкнуть к мысли, что имеешь дело не с симулятором, особенно когда техника выглядит так красиво.

И здесь без скелетов в шкафу не обошлось. Как в случае с танками, самолеты разделены на два типа – истребители и бомбардировщики, что довольно странно, поскольку воздушные бои случаются довольно редко (нормальных асов в онлайне негусто), а основное предназначение самолетов заключается в забрасывании противника бомбами. Нашим бомбардировщиков вообще не дали (не положено), немцам выделили Ju-87, японцам Val, а вот американцы получили на руки B-17, в простонародье "летающую крепость". Зачем им такая машина, не понятно: бомб она несет восемь штук, турелей (огневых точек) всего две, да и маневренность оставляет желать лучшего.

Ну и, напоследок, стоит поговорить о кораблях. Да, были в Operation Flashpoint катера, но это ерунда по сравнению с тем, что предлагает Digital Illusion. Вы когда-нибудь хотели поуправлять эсминцем? Так вот, в Battlefield можно порулить не только таким кораблем, но и авианосцем, а главное - линкором. Вот уж действительно внушительная штука: если стрельнет, мало не покажется, а уничтожать такую махину придется долго и упорно. На фоне таких стальных громадин о десантных ботах и говорить не нужно, это само собой разумеющееся. А для любителей экзотики разработчики припасли подводную лодку. Разумеется, она умеет погружаться, причем не только на перископную глубину.

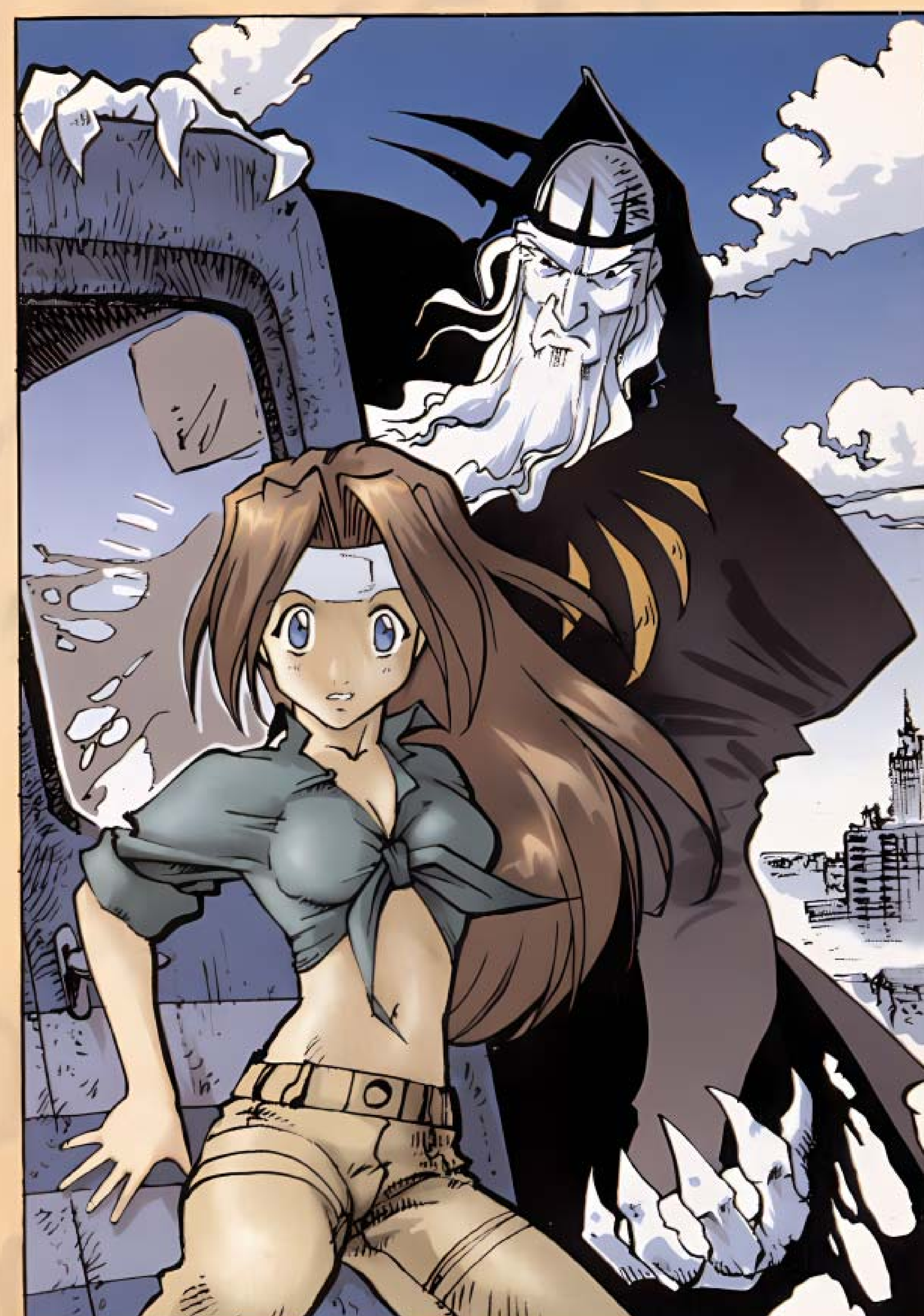
Кандидат на лидерство

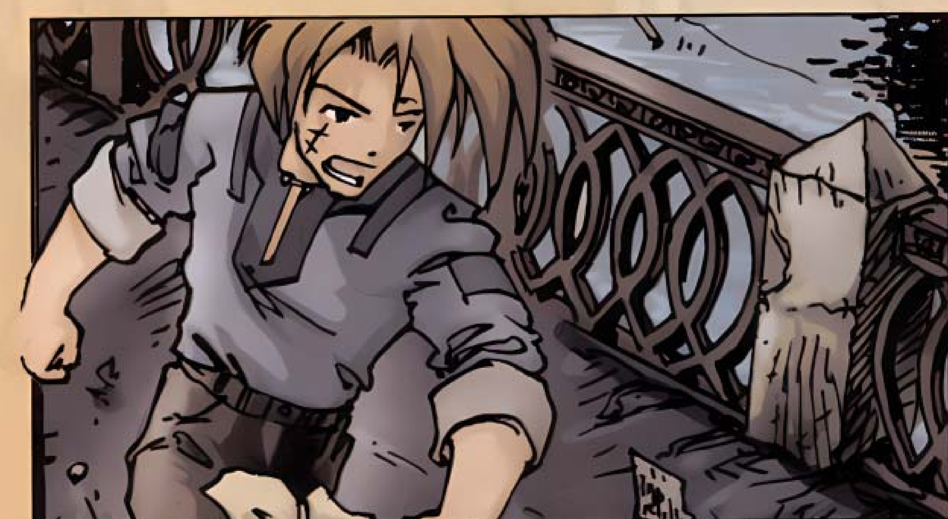
Сомневаюсь, что Battlefield 1942 станет лучшей игрой этого года в жанре Action (особенно после Mafia), но если появится номинация "Лучший сетевой Action", то творение Digital Illusion отхватит этот приз без особых проблем (загнул. Номинация-то появится, но только поспорить придется за первенство с UT 2003 – прим. ред.). Обладая атмосферой, сравнимой с Medal of Honor: Allied Assault, отточенным геймплеем и целой кучей всевозможной техники, Battlefield 1942 просто обречен на безбедное существование, статистика GameSpy и рейтинги продаж лишнее тому подтверждение.



Банзай!

"Она очень пожалела, когда чудо нашло ее и не оставило камня на камне от прежней тихой и, возможно, скучноватой жизни.
Пусть у нее и не было друзей, пусть она не верила в чудо, но это БЫЛА спокойная жизнь московской девушки. Ники Новиковой"







- комикс, сделанный в России
- высококачественная полиграфия и бумага
- первое качественное издание в стиле МАНГА
- информацию о проекте можно найти на www.xixyc.ru
- по вопросам приобретения обращайтесь по тел.: (095) 923-56-64, (095) 926-86-34 или на e-mail: fil@ustico.ru
- уже вышел том 1-й в мягкой обложке на 32 страницах.
- в середине ноября выходит подарочный вариант 1-го тома на 48 страницах





По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел./факс: (095) 923-56-64, тел.: (095) 926-86-34



Юрий Пашолок

Battlefield 1942

SturmGwehr-44 (Stg.44, MP-44)

Характеристики Stg.44	
Калибр	7,92
Патрон	7,92Х33 Kurz
Емкость магазина, шт	30
Масса неснаряженного оружия, кг	4,95
Длина	940
Длина ствола, мм	420
Темп стрельбы, в/мин	500
Прицельная дальность, м	800



Некоторые считают этот, безусловно, эпохальный образец стрелкового оружия первым автоматом, принятым на вооружение. На самом деле, еще в 1916 год на вооружение российской армии поступил автомат системы Федорова, правда, широкого распространения он не получил. А вот Stg.44 хоть и не стал основным оружием Вермахта, но до конца войны разошелся в количестве полумиллиона экземпляров.

Stg.44 частенько называют MP-44. На самом деле, это название ошибочное, поскольку MP расшифровывается, как MachinenPistole, то есть пистолет-пулемет. Дело в том, что Гитлер прохладно относился к новым разработкам стрелкового оружия, так что до поры, до времени проект Stg.44 официально назывался MP-43, позднее, после испытания в боях и начала массового серийного производства, появилось название MP-44. Но и это название не стало окончательным: после поступления MP-44 в крупносерийное производство автомат получил законное обозначение Stg. (SturmGwehr) 44, то есть штурмовая винтовка образца 1944 года. Именно Stg.44 ввел в моду аббревиатуру "штурмовая винтовка" - устоявшееся обозначение, под которым на Западе подразумевают автоматы.

Еще один миф, окружающий Stg.44, заключается в том, что он, якобы, является прообразом АК-47. Любой, кто хоть раз разбирал АК-47, сразу же заметит серьезные отличия автомата Калашникова от работы Хуго Шмайссера. К примеру, у "калаша" снимается крышка ствольной коробки, а у Stg.44 коробка ударно-спускового механизма откидывается вниз на штифте вместе с рукояткой управления огнем. Есть различия и в устройствах запирания затвора. К тому же, Stg.44 получился излишне тяжелым, да и чересчур высоко расположенное прицельное устройство доставляло ряд неудобств. Для Stg.44 существовала специальная насадка, позволяющая стрелять из-за угла.

Игровой путь Stg.44 не слишком долог, зато большинство проектов, где появлялся этот автомат, оказывались очень популярными, вспомните хотя бы Medal of Honor: Allied Assault или Day of Defeat (второй по популярности мод для Half-life). Есть Stg.44 и в Battlefield 1942, правда, его получили не только немецкие, но и японские солдаты.



Андрей Щур

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'S Way

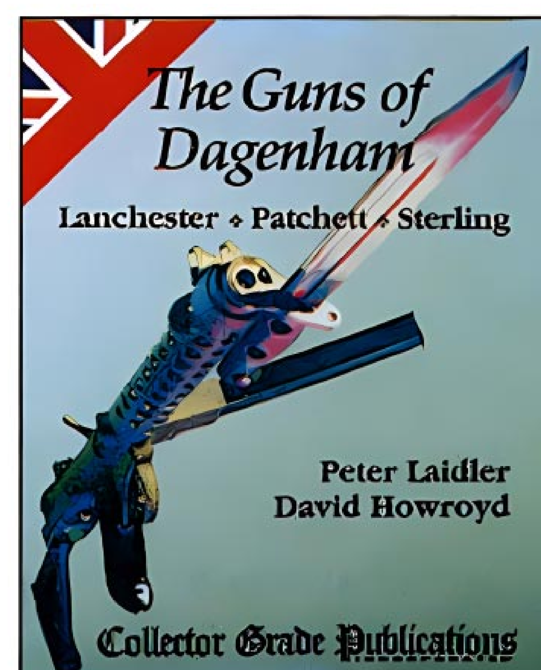
Sterling L2A3

Характеристики Sterling L2A3	
Калибр	9
Патрон	9Х19 Парабеллум
Емкость магазина, шт	15, 34
Масса неснаряженного оружия, кг	2,72
Длина, с прикладом/без приклада, мм	690/483
Длина ствола, мм	198
Темп стрельбы, в/мин	550
Прицельная дальность, м	70



Под названием Gordon SMG в NOLF 2 скрывается известный английский пистолет-пулемет, названный в честь компании-производителя Sterling. Создан он был в 1944 году конструктором Патчеттом, работавшим в компании Sterling Engineering Co. Ltd., расположенной в графстве Эссекс. В самом начале пистолет-пулемет Патчетта был переработанной модификацией основного британского пистолета-пулемета времен второй мировой войны – Sten'a. Созданное оружие получило название Sterling Mk.I и в весьма ограниченных количествах (около 200 штук) осело в десантных частях, участвовавших при высадке в Нормандии. В целом, несмотря на более сложную, нежели у прототипа, конструкцию, пистолет-пулемет получил лестные отзывы военных, подтвердивших его надежность и хорошую точность стрельбы.





Дальнейшие доработки оружия коснулись упрощения конструкции, дабы снизить стоимость производства. Полученная в результате модель Mk. II (или L2A1, если следовать системе обозначений в армии Объединенного Королевства) была принята на вооружение как замена устаревшему Sten'у в 1953 году. В 1955 году был начат выпуск сразу двух новых модификаций – для полиции (Mk.III или L2A2) и для армии (так называемая "Жемчужина Короны" - Mk.IV или L2A3). L2A2, принятая на вооружение в полиции, была более упрощенной - например, селектор позволял вести только полуавтоматический огонь.

L2A3, вставший на вооружение армии, приобрел статус чуть ли не национального оружия. Выпускался он Королевской Оружейной Фабрикой начиная с 1955 и заканчивая 1988 годом. Всего было изготовлено более 400000 единиц. По лицензии Sterling L2A3 производился также в Канаде и Индии, а состоял на вооружении у около 90 стран, включая Ливию, Малайзию, Тунис, Нигерию и Гану.



В данный момент Sterling L2A3 заменен в войсках Британии на L85 A1, хотя модификация с глушителем (Mk.V или L34A1) оставлена, как резервное вооружение для спецподразделений.

Несмотря на солидный возраст, Sterling не может похвастаться использованием в каких-либо крупных игровых проектах. Оно, в общем-то, и понятно - начало массового выпуска оружия пришлось на послевоенный период, который в играх практически не рассматривается. Серия про агента Арчер - не в счет.

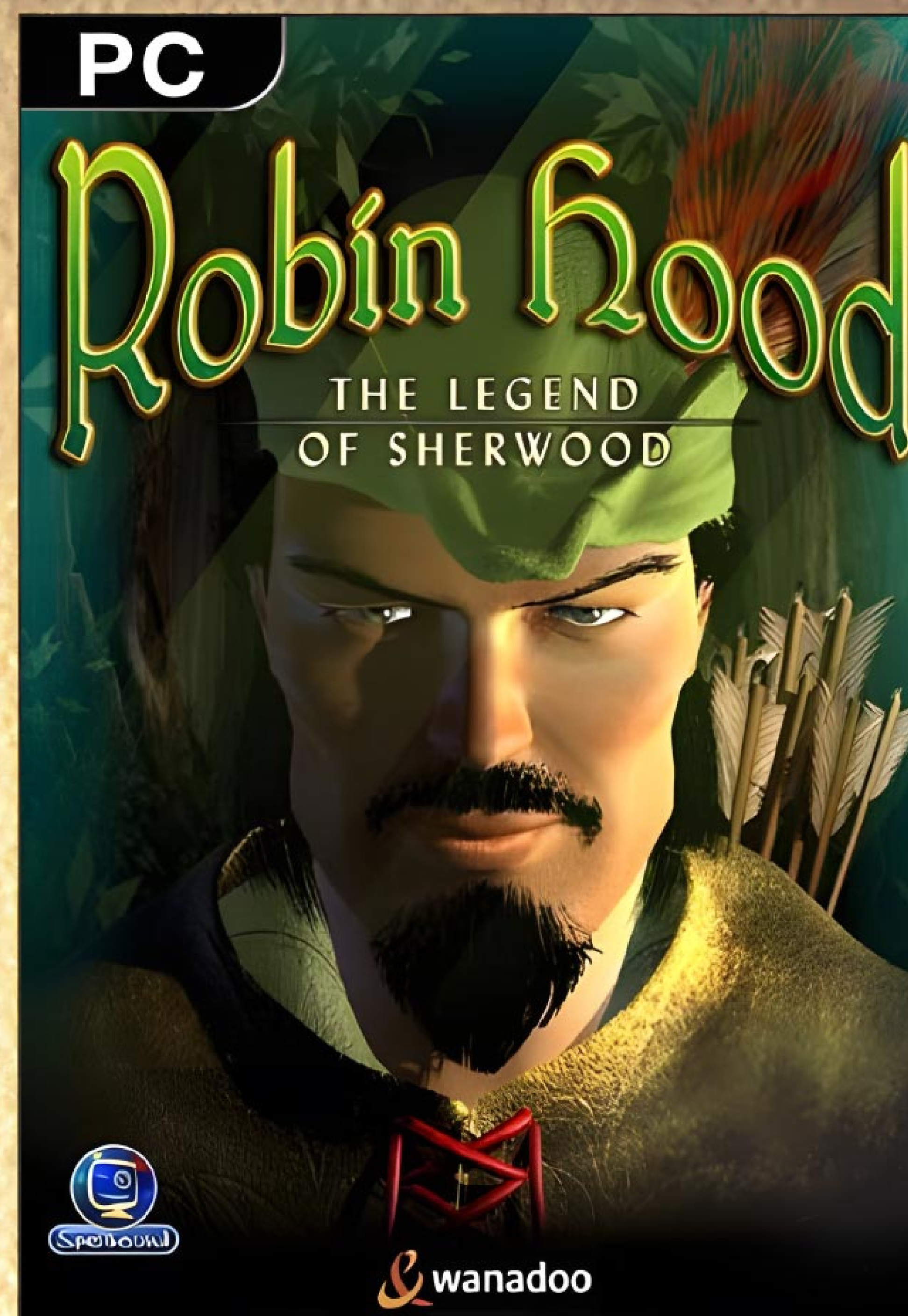
ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Славный парень Робин Гуд

Алексей "Sith" Ратушкин

Robin Hood: the Legend of Sherwood

Издатель	Wanadoo Edition http://www.wanadoo-edition.com
Разработчик	Spellbound http://www.spellbound.de
Жанр	Strategy
Дата выхода	Ноябрь 2002 года
Сайт игры	http://www.robinhood-game.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2151.html
Смотри на диске	скриншоты



- We are Robin Hood and his Merry Men!
- Faggots?
- No! Not gay, just merry.
К/ф "Робин Гуд и мужчины в трико"

Возможно, вы пытаетесь вспомнить, почему название Spellbound кажется таким знакомым. Я тоже мучился данным вопросом, пока знающие люди не подсказали, что именно эта компания ответственна за появление Desperados. Игры, между прочим, получившей прошлым летом почетный навигаторовский "компас" и не менее почетное звание "клон Commandos, дай Бог, не последний". Не удивительно, что эти же люди взялись сделать еще один продукт, следующий букве и духу великого предшественника.

Двенадцатый Век Фокс

Вслед за Диким Западом сценаристы Spellbound обратились к еще одной популярной в массовой культуре теме - к образу Робина Гуда, пламенного борца с налоговой полицией средневековой Англии. Последний голливудский фильм на эту тему (с К. Костнером в роли вышеупомянутого идейного бандита) на радость всей здравомыслящей публике изрядно подзабылся, и Робин Гуд у Spellbound получился что надо. В классическом зеленом камзоле и шапочке с неизменным пером. Приятно посмотреть.

А на что, собственно говоря, смотреть? Ну, на данный момент существует демоверсия из одной полноценной миссии, в которой Робину в компании трех подельников (тех самых Merry Men) предстоит вызволить из тюрьмы пятого члена шайки. Личности все знакомые: Маленький Джон, брат Тук, девица Мэрион и приглашенная звезда Уилл Скарлетт в роли несчастного узника.

Это не ножик, это меч!

Если описывать игровой процесс вкратце, то все, как всегда: расползаемся по уровню и, пользуясь по мере сил способностями подопечных диверсантов, ищем цель миссии, а также пути ее выполнения. Особенности RH заключаются в том, что на дворе вроде как двенадцатый век и наши бравые Merry Men сильно ограничены в выборе технических средств. В наличии всего две единицы дальнобойного оружия – луки Робина и Мэрион. Основным же способом борьбы с врагами служат всевозможные мечи и дубинки. В Spellbound придумали достаточно оригинальный и не слишком сложный способ компьютерного фехтования: можно просто кликать на выбранном противнике в надежде, что он раскроется, а можно выписывать мышкой различные кренделя. В этом случае удар будет наноситься после хитроумного финта и иметь гораздо больше шансов на успех. Как крайний вариант, можно описать окружность, что вызовет выполнение старинного приема "эх, ушибу!" с поворотом на 360 градусов. Можно вообще предоставить сражающегося самому себе, и, только если его не окружат со всех сторон, он будет способен часами обмениваться ударами с противниками, отвлекая их внимание от напарников, занятых более важным делом. В памяти сразу всплывают многочисленные киношные сцены поединков на лестницах.

В целом, игре присуща некая здоровая кинематографичность и изрядная доля несерьезности. Достаточно посмотреть, как Маленький Джон выполняет свой коронный удар двумя ногами в прыжке или как брат Тук напускает на стражников пчел. Да и сам Робин Гуд, совершающий прыжки на немыслимые дистанции, карабкающийся по плющу на крепостную стену и перерубающий канаты подъемного моста, чем не герой старого доброго свошбаклера?

А еще наш доблестный предтеча экспроприаторов ни на секунду не забывает о своей высокой миссии и исправно пополняет золотой запас за счет личных сбережений свежеупокоенных оппонентов.

Почему обязательно нужно что-то поджечь?

Что же касается описания технических характеристик RH, то всем, кто не является оголтелым поборником прогресса и ничего не имеет против псевдотрехмерного ландшафта и буйно зеленеющих спрайтовых деревьев, скажу: графика на уровне, а где-то даже чуть выше. Это самое "чуть" относится, прежде всего, к общему впечатлению от работы художников: подбор цветов, арт, слегка мультяшные портреты персонажей. Старая добрая Англия, немного нарочито лубочная, чуть излишне яркая – такая, какой она представала в старых исторических фильмах (в том же "Робине Гуде" пятьдесят лохматого года).

Итак, в скором будущем всех нас ждут дерзкие налеты на хорошо охраняемые замки, грабеж на большой дороге и схватка с коварным шерифом Ноттингемским и злобным Гаем Гизбурном. А может, и самого принца Джона пришлют. Романтика, одним словом. Ждем.



ВЕСТИ С ПЕРЕДОВОЙ

Дмитрий Смыслов
HWNN

Разум когда-нибудь победит

Хороший индеец - мертвый индеец.
Распространенное мнение

Издатель	"Руссобит-М", CDV http://www.russobit-m.ru, http://www.cdv.de
Разработчик	GSC Game World http://www.gsc-game.com
Жанр	RTS
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	Нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1000.html
Смотри на диске	Обои, скриншоты



Все знают, что AC позиционируется создателями как самостоятельная игра, не имеющая с "Казаками" практически ничего общего, кроме движка, да и тот подвергся значительным изменениям. Знают-то все, правда, не все с этим фактом соглашаются, и, кстати, подобная мысль в той или иной степени присутствовала в каждом из найденных preview. Демо-версия, на наш взгляд, еще больше укрепила сомневающихся и здорово проредила колонны ожидавших от GSC Game World еще одного откровения, коим стало в свое время появление любителей чубов и шаровар.

Как нам выжить в Новом свете

Нам надлежит принять командование над высадившимся испанским гарнизоном, обустроиться и полностью взять под контроль территорию, принадлежащую двум индейским племенам.

В захваченной индейской деревне догорает лабаз, под нашим началом - группа крестьян, подразделения алебардщиков и аркебузиров, офицер и барабанщик. На нижних уровнях сложности игрок располагает также приличным запасом ресурсов, фортом и блокгаузом (если успеете потушить и захватить лабаз то получите дополнительные ресурсы).

Первым делом расквартировываем личный состав в имеющихся и вновь возведенных постройках. В чистом поле наши непрокачанные бойцы быстро погибнут, а засев в зданиях, превратят последние в огневые точки. Причем неважно, было у них до этого огнестрельное оружие или не было - стреляют все!

С самого начала есть смысл отгородиться от противника шеренгой зданий, расположенной чуть позади форта таким образом, чтобы они прикрывали огнем друг друга. С этой целью можно построить лишние склады или кузницы. Жилые дома мало подходят, т.к. во время производства крестьян не могут вести огонь. Да и втиснуть в них можно всего пять защитников, а в ту же мельницу - 35. Блокгаузы вообще нет смысла ставить, времени на постройку уйдет много, а засядет в нем лишь 25 парней.

Для облегчения жизни на нижних, до Normal включительно, уровнях прибудет большая группа войск. Мы рекомендуем посадить вновь прибывших в форт, а также захватить с их помощью и удерживать две точки спавна краснокожих в верхней и нижней части карты.

Вслед за этим можно приступать к постройке продвинутых зданий и крепости. Последняя понадобится не столько для защиты, сколько для получения новых технологий, прокачки и штамповки войск восемнадцатого века. В городском центре проводим доступные исследования, повышающие наши успехи в добыче ресурсов. Потом можно будет выделить и на более продвинутые технологии.

Скорее всего, необходимость ухода на какое-то время в глухую оборону - особенность данной карты.

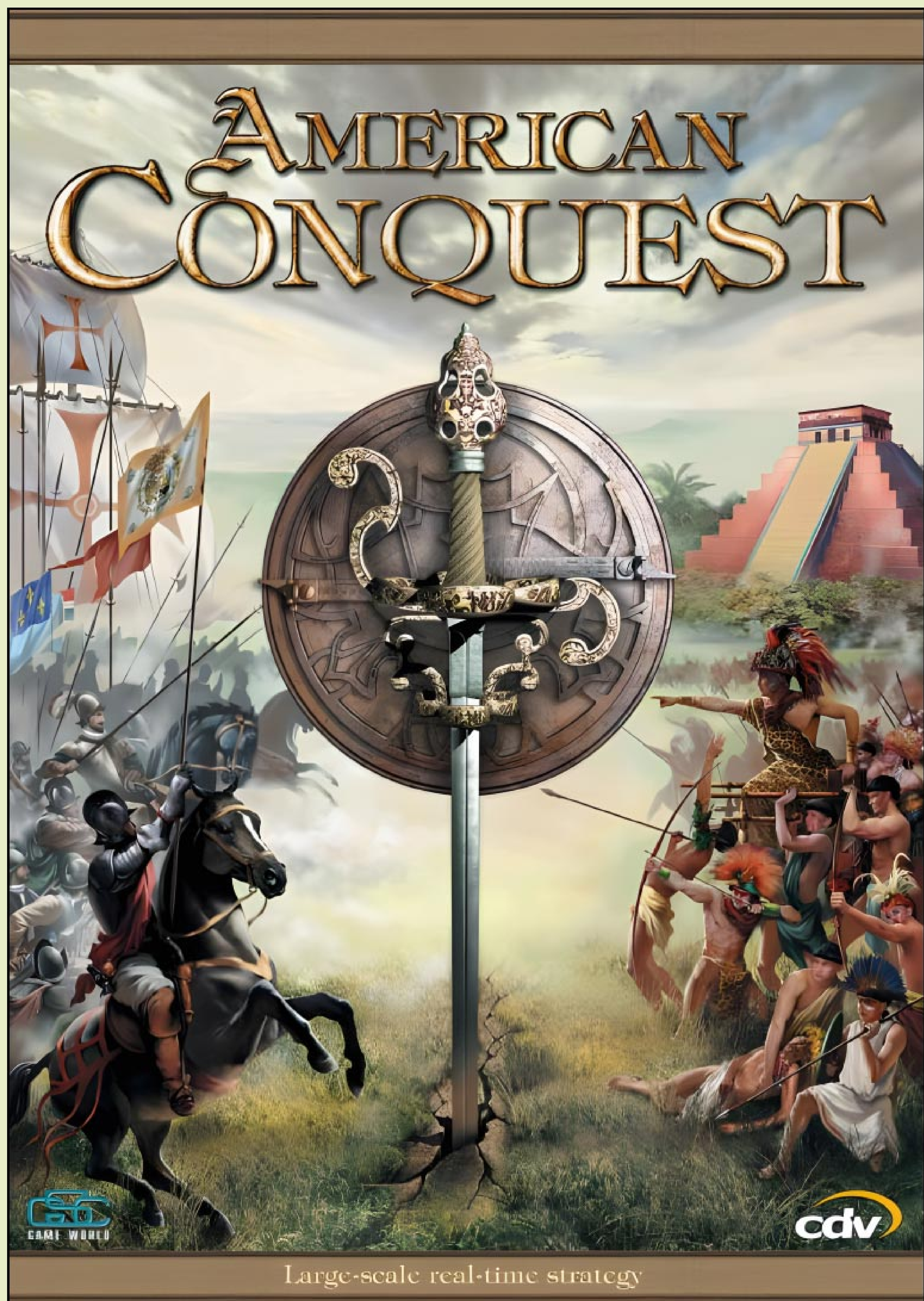
Проапгрейдив шахты (для применения пушек нужен приличный запас угля и железа, которые расходуются на выстрелы), изобретаем все технологии касающиеся фузилеров, пушек и драгун. После этого можно начинать демонстрацию преимуществ цивилизации дикарям.

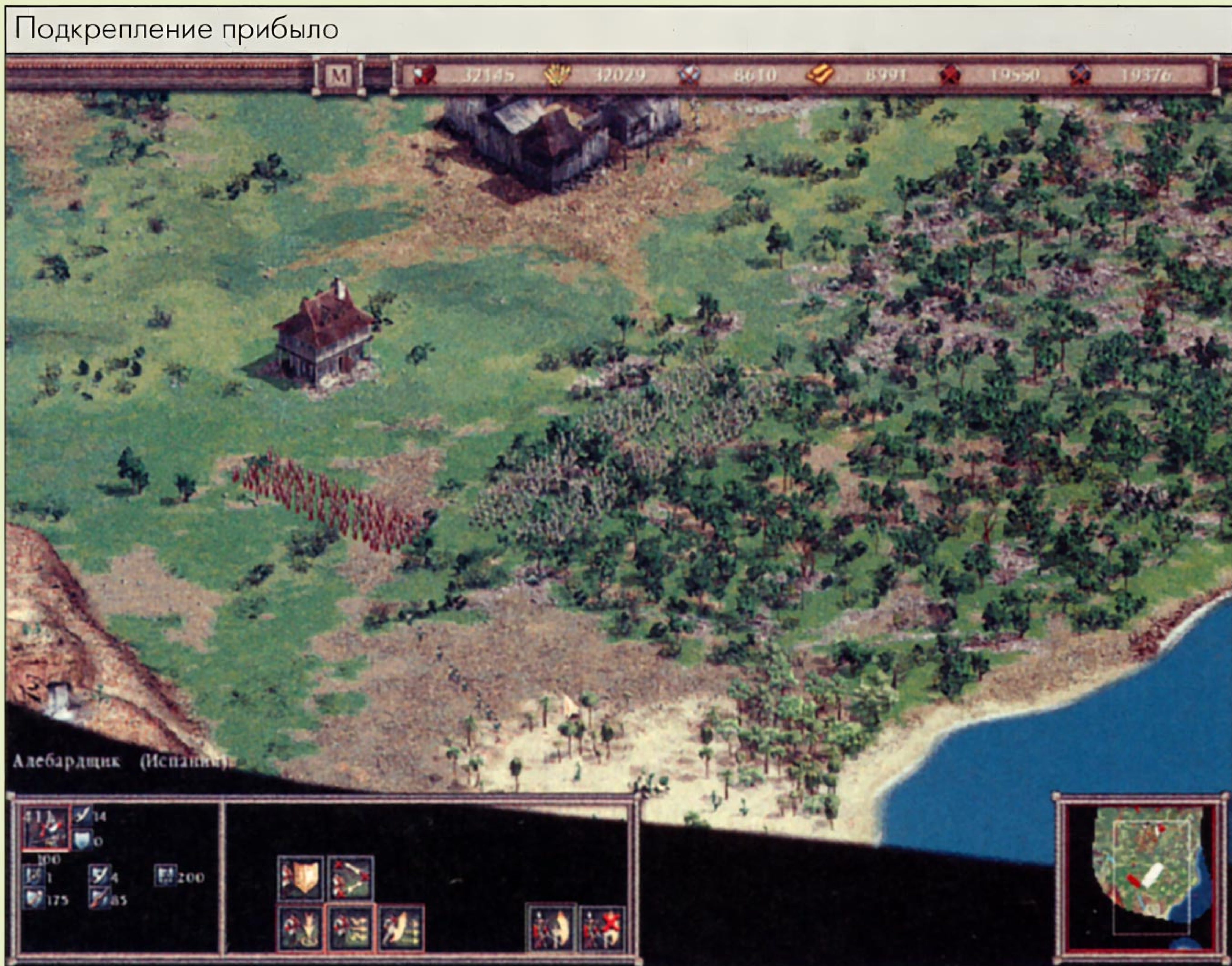
Процесс пошел

AI ведет себя несколько странно, чем и нужно пользоваться. Он посылает сотенные толпы индейцев по определенным направлениям, посылает на верную смерть. И в то же время закрывает глаза на ваши рейды. Для начала можно создать два отряда драгун (с командирами и знаменосцами), и на рысях, не ввязываясь в стычки, провести их через центральный горный проход и захватить четыре шахты, производящие золото (в нижней части карты) и камень (в верхней). Почему-то противник не станет предпринимать попыток отобрать их обратно.

Под защитой ударной группы из фузилеров и драгун подводим к проходу в горах десяток крестьян и быстро ставим 4-5 складов и мельниц. Заводим в здания фузилеров, об эту деревню будут разбиваться волны неприятеля. Подтягиваем пару пушек и разносим сторожевые башни противника.

На нижних уровня сложности их можно было бы элементарно захватить, бросив на это дело несколько десятков фузилеров.




Подкрепление прибыло


На переднем плане - форт, за ним - шеренга зданий, перекрывающая доступ к нашей территории. В верхней части - крепость, в которой лучше вообще не держать гарнизон - по своим лупить не будут

Но уже на "харде" такой фокус не пройдет.

Дальнейшее продвижение - аналогично. Ставим здания, селим гарнизоны, подтягиваем пушки, разносим строения противника. Держим на подхвате драгун в качестве сил быстрого реагирования.

ВМС применять не стоит, все, что мы можем построить в доке - "Пинты", которые могут пострелять ядрами на второстепенных участках карты.

В Новый свет с новыми идеями

Слава Кетцалькоатлю, в АС появился зум. Теперь у игрока есть возможность следить за геймлеем с высоты птичьего полета. Правда, при этом мы видим не войска, а копошащиеся букашки и все труды художников остаются невостребованными.

Отныне для производства боевых юнитов требуется сырой материал - пезанты. Заводите их в форт или крепость и клепайте из них новобранцев. У нас на выделке крестьян-полуфабрикатов для крепости трудилось сразу три дома.

Пушки обзавелись расчетами из четырех человек, благодаря чему обрели возможность к самообороне. При этом их перемещение на местности стало еще более тягомотным. Отмечены также случаи "зацепливания" за углы зданий и непонятки с ведением огня. Почему-то орудия начинали более-менее слушаться приказов, касающихся перемещений на поле боя только в том случае, когда мы им запрещали стрелять. Недоумение также вызывает страсть крепостных канониров к стрельбе по своим же зданиям, не говоря уже о войсках. И не только канониров: если дружественный юнит окажется рядом с окнами/бойницами в момент производства залпа по неприятелю, то с большой долей вероятности он будет поражен. Что называется в упор.

Я уже говорил о том, что любое здание можно превратить в блокпост. Но самое удивительное в этом то, что захватившие индейские сооружения фузилеры сразу откладывали огнестрельное оружие в сторону и начинали осыпать наседающих дикарей стрелами.

Главное слово

Для любой игры, в принципе, можно найти пару-тройку слов, после которых не возникнет никаких принципиальных вопросов относительно нее. Для АС такое слово всего одно – "много". Здесь всего много: места на карте, участвующих сторон, юнитов, построек, технологий, апгрейдов... да Бог еще знает чего, но даже если что-то и ускользнуло, мы не сомневаемся, что его там тоже много. При этом мы уверены, что весь период создания игры мозги у авторов кипели в первую очередь за ее качество (и, как видно, кипели не впустую), а с количеством просто так вышло. Но это "так вышло" ухитряется одновременно и радовать, и основательно портить жизнь. Радостные моменты в основном связаны с величиной карт, количеством претендентов на место под солнцем, числом исследований и прочими пацифистскими мелочами.

Печаль же, как ни прискорбно это сознавать, подступает с первыми залпами ваших доблестных воинов по наступающим супостатам. По нашему твердому убеждению, 16000 юнитов на карте (т.е., грубо говоря, около 8000 под вашим командованием) – это бесспорно круто, но очень уж утомительно, особенно если учесть реализованную авторами систему опыта и морали. Личный состав в АС довольно своенравен и отказывается идти в атаку не только, когда непосредственно оказывается под огнем противника, но и когда видит, что такая участь постигла соседнее подразделение. А артиллерия и гарнизоны фортов и крепостей, как уже говорилось, бывают не прочь прокосить шрапнелью по рядам своих же защитников.

Кроме того, чтобы комфортно командовать хотя бы тремя-пятью сотнями бойцов, приходится переходить на "стратегический" вид, который объективно удобнее для глобального планирования и быстрого ориентирования в происходящем. Однако после появления большого количество войск он становится удобнее не только для планирования и ориентирования, но и для непосредственного управления войсками. Соответственно, первоначальный обзор торжественно предается забвению, унося, как уже упоминалось, туда же все мытарства и старания художников, корпевших над действительно красивыми пейзажами, постройками, юнитами и эффектами.

А еще здесь много различных несуразностей и непонятностей, которые, вполне вероятно исчезнут при релизе, и поэтому сейчас будут просто озвучены без каких-то особенных комментариев. Итак, до сих пор игра так и не разжилась нормальным in-game help'ом и возможностью самостоятельно настраивать управляющие клавиши; непонятные, иногда необратимые разрушения ваших зданий, когда несколько десятков крестьян не в силах их починить; нереализованная возможность заключить перемирие с индейцами, о которой говорится в самом начале миссии при появлении офицера; мягко говоря, ограниченность AI, наплевательски относящегося к захвату его отдаленных шахт или хозяйственных построек.

Перед финишной прямой

Вот, собственно, и все, что хотелось донести до вашего сознания в преддверии релиза American Conquest. Вполне возможно, что весь обнаруженный негатив канет в Лету в коммерческой версии, хотя, положа руку на ногу, не так уж много времени осталось, а вопросов, сами видите, хватает. Не исключено также, что релиз-то уже состоялся, недочеты учтены и изжиты, а все сказанное выше вызывает лишь недоуменную ухмылку.

И еще один момент: никак не удается отделаться от ощущения, что этих "Казаков" мы уже видели. Просто их здорово подправили.

Начинаем вторжение на территорию противника: ставим несколько второстепенных зданий-блокпостов и пушки



Зачистка местности идет полным ходом, основные оборонительные сооружения аборигенов уже разрушены

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Петр "Amicus" Прохоренко

Назревающий шторм в героическом мире

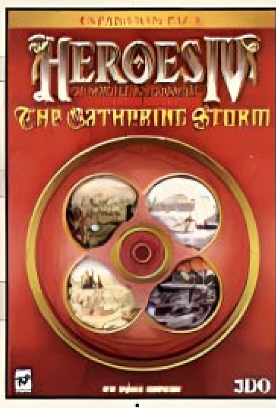
Издатель	3DO http://www.3do.com
Разработчик	New World Computing http://www.nwcomputing.com
Жанр	Пошаговая стратегия
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game1579.html
Смотри на диске	скриншоты

Рейтинг add-on

Ни для кого не секрет, что "сладкая парочка" New World Computing и 3DO (соответственно разработчики и издатели популярной серии пошаговых стратегий Heroes of Might and Magic) любят выпускать разнообразные адд-оны и дополнения для своих проектов. Не стала исключением и последняя часть эпического пошагового сериала в мире мечей и магии Heroes of Might and Magic IV. На дворе осень, со времени выхода оригинальной версии игры прошло менее полугода, а для нас уже готов свеженький адд-он под названием Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm. Посмотрим, чем же порадовали нас создатели мира мечей и магии?

Сухие цифры

Новые шесть кампаний предлагают нам принять участие в борьбе с очередным злодеем (на этот раз в роли "вселенского плохиша" выступает сумасшедший чародей по имени Хексис), объединившим под своим началом магические силы Природы и Смерти и ставшим причиной неисчислимых бедствий вымышленного королевства. Утихомирить разбушевавшегося мага - задача пяти доблестных героев, которым на выполнение этой миссии разработчики и выделили упоминавшиеся шесть кампаний. Первая кампания под названием Another Bard's Tale рассказывает о поисках трех магических артефактов, некогда принадлежащих легендарному барду, во второй кампании (The Masters of Magic) в борьбу вступит маг, его задача - собрать пять артефактов для получения необходимой волшебной мощи, которая понадобится в предстоящей борьбе с Хексисом. В третьей кампании (Opposites Attract) сбор сил для борьбы с международным фэнтезийным терроризмом продолжается - необходимо получить еще несколько ценных вещичек, объединяющих в себе черты противоположных магических школ Порядка и Хаоса. Четвертая кампания посвящена поискам Ring of Light и Cloak of Darkness, а в пятой игроку (и его герою) придется сражаться сразу с тремя сумасшедшими братьями, присвоившими по части Armor of the Tiger. Наконец, в заключительной, шестой, кампании герои, выполнившие свои индивидуальные квесты, смогут объединиться в один отряд и выступить против самого Хексиса, осадив его крепость на юге страны.



Зверинец

Что же касается новых монстров, то разработчики припасли для нас четверку достаточно любопытных существ: Goblin Knight, Evil Sorceress, Gargantuan и Dark Champion. Первый представляет собой гоблинского воина, приспособленного для ближнего боя - нейтрализует способность First Strike юнитов противника и обладает улучшенными показателями защиты. Evil Sorceress наделена возможность телепортироваться по полю сражения, четырьмя достаточно мощными заклинаниями и может "отражать" некоторые заклятья. Третье существо называется Gargantuan и представляет собой "подобное Бегемоту, огромное создание, атакующее противника кусками скал". В рукопашной схватке



Gargantuan буквально вбивает врага в землю своими массивными кулаками, при этом нанося по два удара за раунд. Кроме этого, монстр имеет специальные способности Area Attack и No Melee Penalty, делающие его достаточно опасным для всех обитателей мира мечей и магии. Dark Champion также является юнитом последнего уровня и своеобразным аналогом "хорошего" Knight. Он наносит дополнительные повреждения "с разбегу", "терроризирует" войска противника соответствующим заклинанием, а в бою полагается на большое количество очков здоровья и сильные атакующие характеристики. Обратите внимание, что все перечисленные создания не живут в замках и, кроме этого, не имеют собственных жилищ на карте, где их можно было бы нанимать, - все они являются прислужниками злодейского чародея Хексиса и противостоят игроку.

Связь с миром

Пожалуй, самым важным в адд-оне является поддержка мультиплеера - теперь игроки смогут не только устраивать посиделки дома, но и уничтожать друг друга дистанционно, с помощью LAN и Internet. По всем остальным своим характеристикам Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm - самый заурядный адд-он, предлагающий поклонникам сериала в очередной раз спасти мир от магического злодея, взглянуть на несколько свежих монстров, посмотреть на новые артефакты и практически не меняющий геймплей игры. Бессмертный варвар Тарнум, по всей видимости, почил в бозе вместе с Heroes of Might and Magic III, но дело его живет - в следующем году 3DO и New World Computing обещают выпустить еще один адд-он, так что крепитесь, поклонники мечей и магии!







БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

TacOps 4

Жанр	Варгейм
Издатель	Battlefront
Разработчик	I.L. Holdridge
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM.
Рейтинг	7.3

Хотя это четвертая игра из серии TacOps, она мало чем отличается от трех предыдущих. Есть кое-какие изменения в движке, интерфейсе и прочем, но не в них главное. Основной переработке подверглась не сама игра, а сопроводительная документация. Прежде чем рассказать об этих изменениях, отмечу главные особенности.

Как следует из названия, посвящена она тактическим операциям, т.е. боевым действиям на уровне подразделений. Игрок тут выступает в качестве командира батальона, максимум - полка. Ему ставятся какие-то конкретные задачи, выделяются определенные силы, ну а дальше он может действовать по своему усмотрению. Игроку не приходится задумываться о проблемах высокой стратегии, ему не нужно увязывать свои действия с общей обстановкой: дали команду захватить высоту 132 - вот и захватывай.

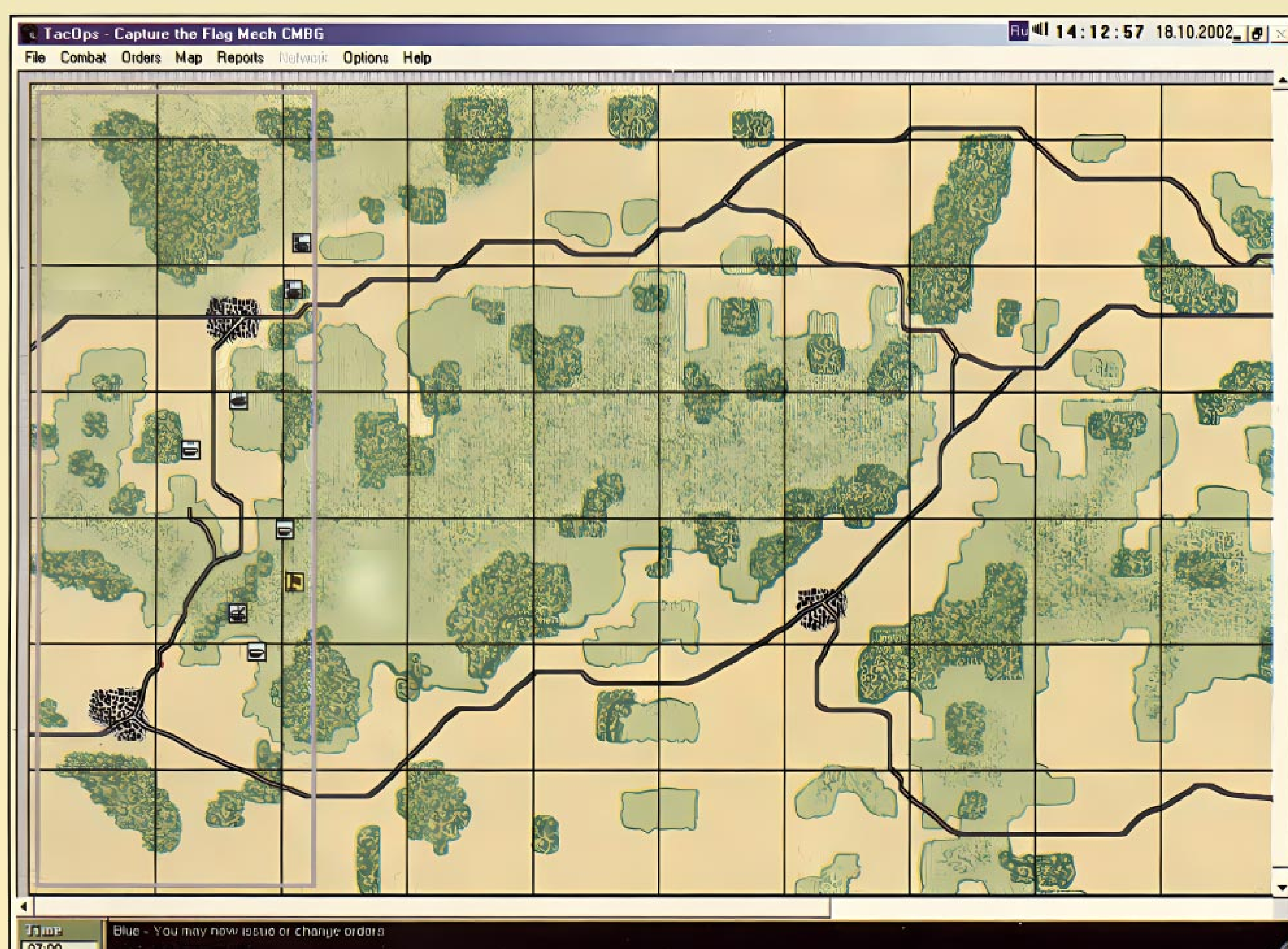
Вторая особенность напрямую происходит от первой, это малый масштаб юнитов. Обычно это взвод, отделение, в некоторых сценариях приходится командовать отдельными машинами и даже бойцами. В этом плане игра весьма близка к самой обычной TBS.

Третьей особенностью является большая реалистичность при полном отсутствии историчности. В игре действует вполне реальная техника, структура частей и подразделений соответствует реальной, однако сами боевые действия не только не повторяют реальные события, но даже не являются гипотетическими.

С одной стороны в игре принимают участие войска США, Канады и Новой Зеландии, а с другой стороны некие opposing forces (OPFOR). Дел тут вовсе не в политкорректности и не в желании замаскировать свои агрессивные стремления. Просто данная игра используется как тактический тренажер для слушателей военной академии армии США. Не скажу, что она сразу создавалась для этой цели (хотя ее автор и является отставным майором морской пехоты США), однако, когда в 1999-м году руководство академии задумало сменить свою старую тренировочную программу, их выбор пал на TacOps, что само по себе прекрасно характеризует эту игру.

Наконец, четвертая особенность проистекает из третьей. Это весьма любопытный режим мультиплеера. Помимо привычного сражения один на один, тут возможна и командная игра, то есть, кроме главного командира, могут быть "живые" командиры отдельных подразделений.

Следствием из всех этих особенностей является большое количество документации к игре. Кроме мануала на две с половиной сотни страниц, имеется отдельное руководство по использованию программы для тренировки командиров частей и подразделений, подробное описание всех включенных в игру сценариев и гигантская библиотека. В ней - подробное описание оружия, боевой техники и снаряжения как стран НАТО, так и OPFOR (как вы понимаете, в основном в этой части рассказывается о советском и российском оружии).



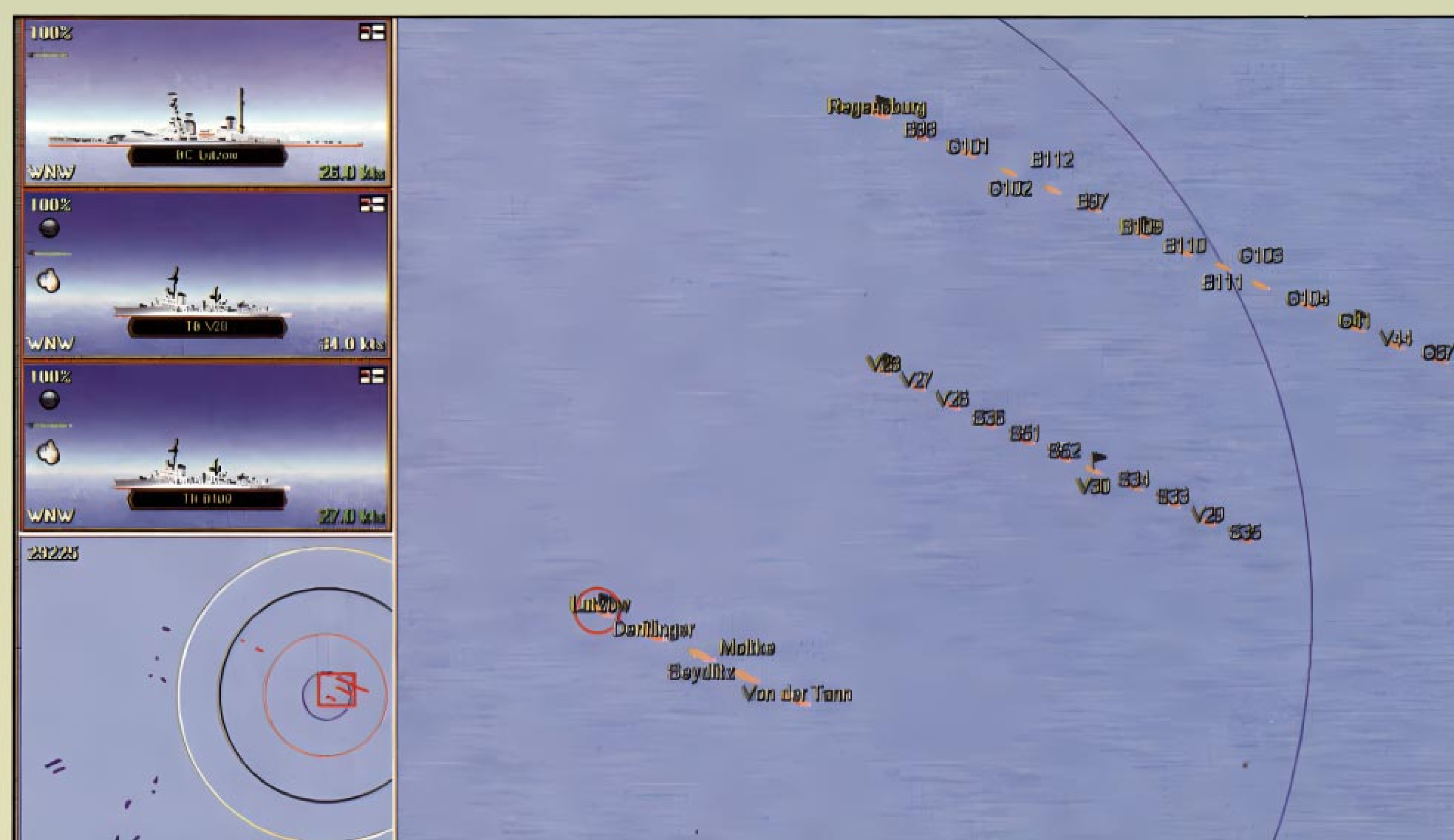
Jutland

Жанр	Морской варгейм
Издатель	Scott Hamilton
Разработчик	John Tiller
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM.
Рейтинг	8.5

Этой игрой Джон Тиллер начал новую серию Naval Campaigns. Хотя в названии серии и нет слова "Modern", посвящена она будет исключительно сражениям XX века, так что, вполне возможно, будут освещены и события русско-японской войны. Ведь именно в этих сражениях были заложены основы тактики броненосных флотов.

Данная же игра, как следует из названия, повествует о главном морском сражении первой мировой. Впрочем, кроме Ютландской битвы, есть сценарии боя на Догер-банке и набега британского флота на Гельголанд. К сожалению, отсутствуют бой у мыса Коронель и Фолклендское сражение, однако к игре прилагается редактор сценариев, так что наверняка в ближайшее время эти битвы будут смоделированы любителями военно-морской истории.

Для удобства игроков Ютландская битва разбита на отдельные эпизоды: первый контакт, бой линейных крейсеров, бой главных сил и т.д. Впрочем, есть возможность отыграть Ютландскую битву и как единое целое, только времени на это понадобится очень много. Есть и несколько гипотетических сценариев из серии "что было бы, если"...



Как и любой морской варгейм, игра идет в реальном времени, которое можно ускорять, но не слишком. Привычные гексы в игре тоже отсутствуют, так что тут мы имеем единые и неразделенные пространство и время.

Исторические реалии в игре проработаны прекрасно. ТТД кораблей, вплоть до последнего миноносца, отражены в специальной таблице, которую можно вызвать в любой момент. Там же представлены данные по артиллерийскому и минно-торпедному оружию обеих сторон.

Структура флотов тоже соответствует реально существовавшей: и британский, и немецкий флоты состоят именно из тех соединений, которые и принимали участие в сражениях. Впрочем, игроку предоставлена возможность вывести любой корабль из состава эскадры и включить его в другую. Ну а можно и вовсе командовать каждым кораблем по отдельности.

В нашей новой рубрике "Военный музей" я подробно рассказываю о самом Ютландском сражении, рекомендую ознакомиться, прежде чем погружаться в эту игру.

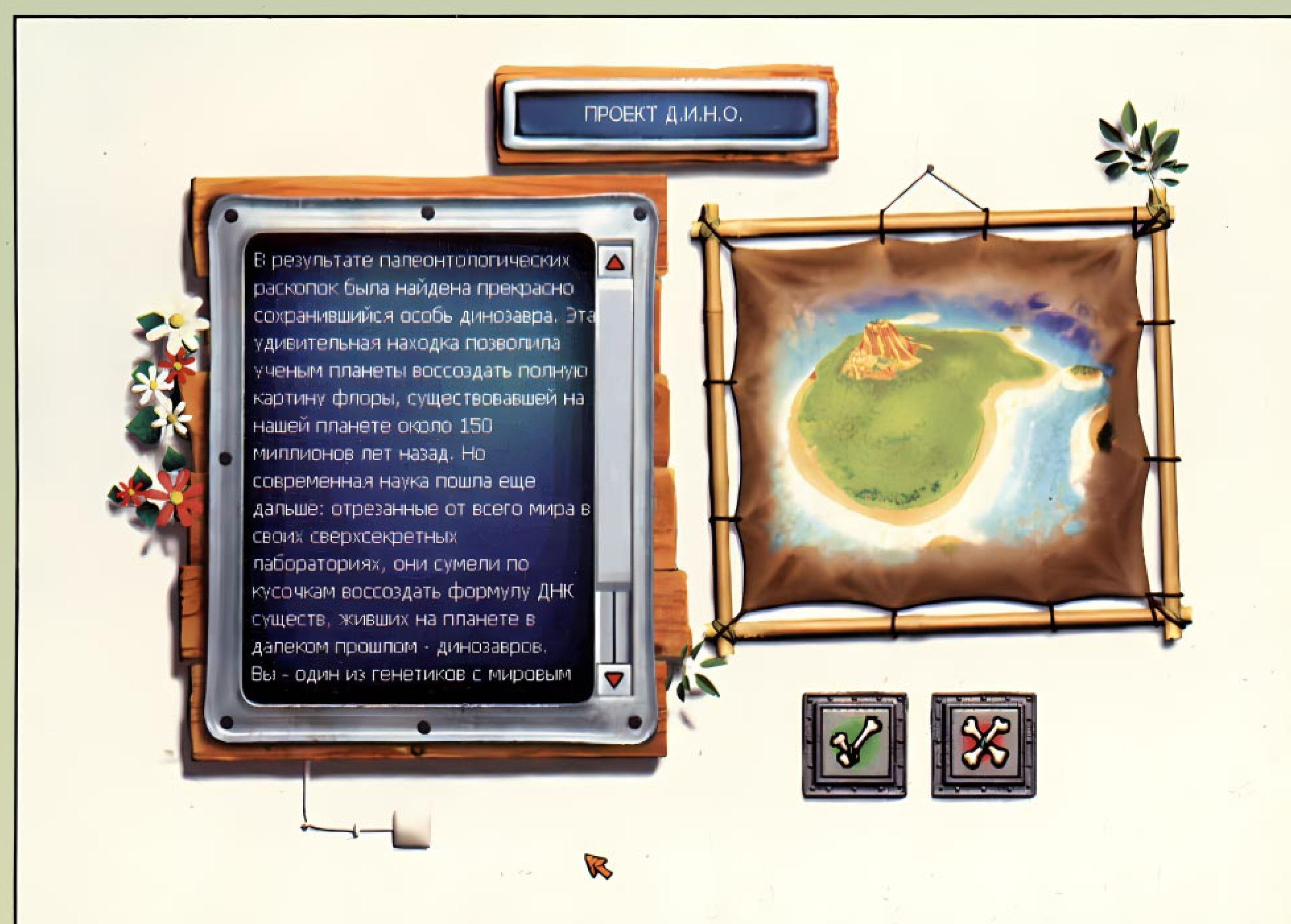


Магнат юрского периода

Владимир ВЕСЕЛОВ

Жанр	Симулятор ПКиО
Издатель	Media 2000
Разработчик	Monte Cristo
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM.
Рейтинг	**6.6**

Разведение динозавров в последнее время все больше и больше входит в моду. Вслед за почти забытым DinoPark Tycoon'ом и недавним адд-оном к Zoo Tycoon'у под названием Dinosaur Dig появился вот этот самый "Магнат юрского периода".



Как следует из английского названия игры (DinoIsland), разводить этих страхолюдин вам придется на изолированном острове. Оно и понятно, все же не белочки и зайчики, а многотонные ихтиозавры и диплодоки. Им и места побольше нужно, и последствия пролома стенки вольера каким-нибудь "завром" могут быть катастрофическими. Острова, предоставляемые в распоряжение игрока, достаточно велики и отличаются прихотливым рельефом. Так что разместить там все необходимое для нормального функционирования динопарка не так-то просто. Особенно если учесть, что вольеры для ваших питомцев имеют громадные размеры, а возводить их нужно на совершенно ровной территории.

Несколько проще планировать строительство вспомогательных сооружений и таких непременных атрибутов парка культуры и отдыха, как закусочные, сувенирные киоски, туалеты и т.д. и т.п. Наконец совсем просто прокладывать по острову дороги и дорожки, однако и тут размеры вашего парка привносят свои сложности. Дело в том, что мало у кого из посетителей хватит сил пешком обойти всю территорию, так что придется устраивать какой-то "внутрипарковый" транспорт.





Движок игры полностью трехмерный (явно взят из какого-то тайкуна от "Монте Кристо", но от какого, я не соображу). Все можно вертеть как угодно, приближать и удалять. При максимальном увеличении появляется возможность лично прогуляться по динопарку, полюбоваться творением своих рук. А полюбоваться там есть чем: дома, деревья, вольеры и, конечно же, сами динозавры нарисованы очень прилично, с деталями. Не подкачала и анимация.

Экономическая часть игры сделана с присущей творениям "Монте Кристо" тщательностью и детальностью. Так что, если рассматривать игру как простой менеджер, она тоже вполне на уровне.

Warlords: Battlecry II / Варлорды: Боевой Клич II

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Громкие крики

Андрей Шаповалов

И где, Петька, должен быть командир?
К/ф "Чапаев"

Издатель	Ubi Soft Entertainment, "Новый Диск", Media 2000 http://www.ubi.com/, http://www.nd.ru/, http://www.media2000.ru
Разработчик	SSG http://www.ssg.com.au
Жанр	RTS
Требуется	Intel Pentium II 350, 64 Mb RAM
Рекомендуется	ntel Pentium III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.ssg.com.au/wbc2
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2044.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 7.0

Время освоения: от 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Warlords – это не просто еще одна серия фентэзийных игр. Это – один из краеугольных камней жанра стратегий. В свое время не было такого стратега, который не играл бы в Warlords II. Кому-то игра нравилась, кому-то – нет, но "в лицо" ее знали все.

Было это, ясное было давно. О всяких там Warcraft III никто и не помышлял.

Поэтому Warlords были стратегией походовой, что очень многим нравилось. К сожалению, с приходом Интернета и повального увлечения многопользовательскими баталиями, все разработчики ударились в проклятый реал-тайм, отчего стратегичности в стратегических играх становится все меньше и меньше. Правда, динамизма и попсовой трехмерной графики становится все больше и больше.

Вот и Warlords потихонечку скатились туда же. К счастью, на трехмерную графику не перешли (может, денег не хватило, а может – здравый смысл пробудился). Однако попсового динамизма стало много.

"Ты звонил в колокол?" (фраза зомби, простого работяги расы нежити)

Есть у нас некое фентэзийное королевство Этерия, которое нам надо завоевать. Поскольку завоевать все королевство за один раз было бы неинтересно, авторы Этерию поделили на отдельные провинции, которых всего 67 штук согласно списка. В самом начале у вас есть ваша родная цитадель, позволяющая собрать под знаменем достойного дела всяких воинственных личностей.

Набор личностей довольно велик – в игре всего двенадцать различных рас, у каждой из которых есть свои плюсы и минусы. Демоны, например, в большинстве своем умеют летать, вследствие чего передвигаются по карте без каких-либо проблем. А вот нежити, например, приходится в этом отношении худо, т.к. у них мало летающих войск, и основной массив их армии вынужден терять драгоценное подчас время, преодолевая всякие препятствия навроде лесов, морей и рек.

Сразу хочется отметить один приятный момент в игре – перед началом сражения вы можете выбрать несколько бойцов, которые будут сопровождать вашего героя с самого начала битвы. Это дает значительные возможности для тактики. Можно, допустим, взять много рабочих. Воюют они хуже некуда, зато могут быстро отстроить базу и наладить бесперебойную работу шахт. Можно поступить и по-другому, возложа строительство базы на плечи героя, а в спутники ему набрать крепких парней. База будет развиваться несколько медленнее, зато можно будет не опасаться нападения противника на первых порах.

Выбрав себе начальное войско, вы можете атаковать любую из 67 провинций Этерии, которая граничит с вашими владениями. Чтобы вам было совсем удобно выбирать, все подходящие провинции отмечаются звездочками. Более того, вы можете щелкнуть на них правой кнопкой мыши и узнать, что вам даст захват данной области. А дать вам могут новых воинов (которых иначе вы производить не сможете), деньги для казны или разные улучшения для войск и героя. Сделав выбор, щелкайте мышкой – и в бой.

О самом бое я много говорить не буду. Совершенно обычная стратегия в реальном времени, каких мы уже много повидали. Отстраиваете базу, находите противника и изничтожаете его на корню. Есть, естественно, некоторые нюансы. Первый из них – система ресурсов. Все ресурсы (четыре вида) добываются из шахт. Строить шахты вы не можете, вы их только либо захватываете (при помощи вашего героя или генералов), либо уничтожаете (дабы врагу не достались). В последнем случае надо помнить об одном "но": всякие нейтральные постройки (шахты, храмы) в игре автоматически ремонтируются "сами собой" через некоторое время. Поэтому сложная комбинация с рейдом с тыл врага,

Балора, титан демонов, за работой. Скоро от базы врагов ничего не останется

Правильная оборона: стены закрывают базу, а башни и пехота – единственный проход внутрь

осторожным обходом его войск и оборонительных сооружений для последующего уничтожения шахт становится бессмысленной. Вы только выиграете себе немного времени, шахты все равно отремонтируются и противник их снова захватит. Атаковать имеет смысл только те шахты, которые далеко отстоят как от вашей базы, так и от базы противника. Иначе говоря, разрушать надо только то, что нельзя захватить.

Второй нюанс игры – задания. На некоторых картах стоят храмы, куда может заглянуть ваш герой. Там ему загадают загадку или предложат выполнить какую-нибудь несложную работу. В качестве награды дадут либо ресурсы, либо бесплатные войска.

Кроме этого, имеются и полуквесты. Они встречаются очень редко, но встречаются. Суть в том, что сразу после начала сражения вам предложат выполнить определенное действие. Например, в одном случае (на какой карте – не скажу) вам сообщат о некоей Горе Бурь, взобравшись на которую ваш герой получит подарок. Подарком этим будут несколько элементалей воздуха, весьма сильных бойцов. Самое главное – это задание вполне можно выполнить, как только вы его получите. Надо просто действовать быстро и решительно. Получив же элементалей, вы сможете запросто сделать rush и закончить миссию в рекордно короткие сроки. К сожалению, компьютер никогда квестов не выполняет, поэтому беспокоиться за собственную безопасность вам особенно нечего. Это, на мой взгляд, лишает игру некоторой дозы адреналина. С другой стороны, нужна ли она, эта доза? Особенно, если вы играете на самом высоком уровне сложности…

Продолжим разговор о нюансах. Третьим из них является сверхоружие. У каждой расы есть титан – особо крутой воин, полубог войны. Полубог он потому, что справится с ним можно, если навалиться толпой. Только толпа эта должна быть соответствующей. Слабых и средних бойцов можно не выставлять. Титан способен уничтожить пару-тройку десятков таких противников. К счастью, строится титан очень медленно (примерно пятнадцать минут реального времени) и стоит очень дорого. Из-за этого пользоваться им может лишь наиболее экономически продвинутый участник побоища.

"Прикажи мне сделать это"
(фраза суккуба, летающего бойца расы демонов)

Разумеется, все вышесказанное не может служить рекламой для Warlords: Battlecry II, поскольку, повторюсь, все это мы уже видели и неоднократно.

Но есть у игры кое-что, способное привлечь к ней внимание стратега. Это "что-то" – герои.

Герой – особый персонаж, выбираемый игроком в самом начале. У каждой расы герой свой, отличающийся от "конкурентов" способностями. Способностей же много. В принципе, их вполне хватило бы на среднестатистическую ролевуху. Помимо основных четырех показателей (силы, интеллекта, ловкости и харизмы), герою доступны еще профессии и навыки (и то, и другое он покупает на единицы опыта, заработанные в сражениях). Герой может стать воином, волшебником, вором и жрецом. В дальнейшем ему станут доступны (в зависимости от выбора основной профессии) еще куча специальностей. К примеру, герой-волшебник расы демонов может стать пиромантом или вызывающим. Пиромант – маг, повелевающий огнем. Может испепелять врагов, лечить своих воинов или давать им дополнительные способности типа огненного дыхания (стрельбы огнем на среднее расстояние). Вызывающий может просто телепортировать на поле боя некоторых бойцов, уже на начальном этапе игры делая себе внушительную армию.

Естественно, не все так просто. Волшебнику надо много маны. А для маны надо иметь высокий показатель магии. А чтобы показатель магии был высоким, надо потратить на него много очков. А очки надо заработать, выигрывая сражения… Короче, есть, есть над чем подумать. Так что с ролевыми элементами в Warlords: Battlecry II все нормально.

Еще один приятный момент – режим игры для героя. В принципе, герои не умирают, они, как известно, возвращаются в продолжениях. В Warlords: Battlecry II это означает, что, в случае гибели героя, он выбывает из данного сражения, но выздоровеет до начала следующего. Однако вы можете выбрать более сложный режим, при котором за смерть героя вам начисляют пенальти. Но, в отличие от, скажем, Fallout Tactics, плюсы такого режима перевешивают минусы, т.к. герой получает значительно больше очков опыта и, следовательно, быстрее матереет. Хотите играть трудно – получите подарок. Вот это я одобряю.


Бей их!


Попытка прорыва не удалась…

"Я пресмыкаюсь перед вами, хозяин"
(фраза квазита, демона-пролетария)

В завершение поговорим немного о локализации.

На фоне всех этих "полностью русских версий", озвученных "профессиональными актерами" всегда приятно встретить действительно хорошую работу. Текст переведен не только грамотно, но и вполне литературно. Не Лев Толстой, конечно, да только где вы вообще его видели, Льва Николаевича? Если видели, обязательно дайте мне знать.

Конечно, придраться можно ко всему. В любом деле можно, при желании, выискать червоточинку. Да только я этого делать не буду.

Однако одно замечание у меня есть. Это не критика, а так, наблюдение. Актеры, озвучившие игру, явно не любят пафос. Например, все реплики героини высших эльфов, из которых эстетика так и прет (как и полагается у эльфов), звучат как-то нарочито напыщенно, искусственно. Зато реплики демонов, типа приведенной выше, получились очень хорошо. Видно, что этот стеб ближе русскому человеку.

Или я чего-то не понимаю?



Враги мужественно пытались сопротивляться воздушному налету моих ребят…


Под надежным прикрытием с воздуха захватываем вражеские ресурсы

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

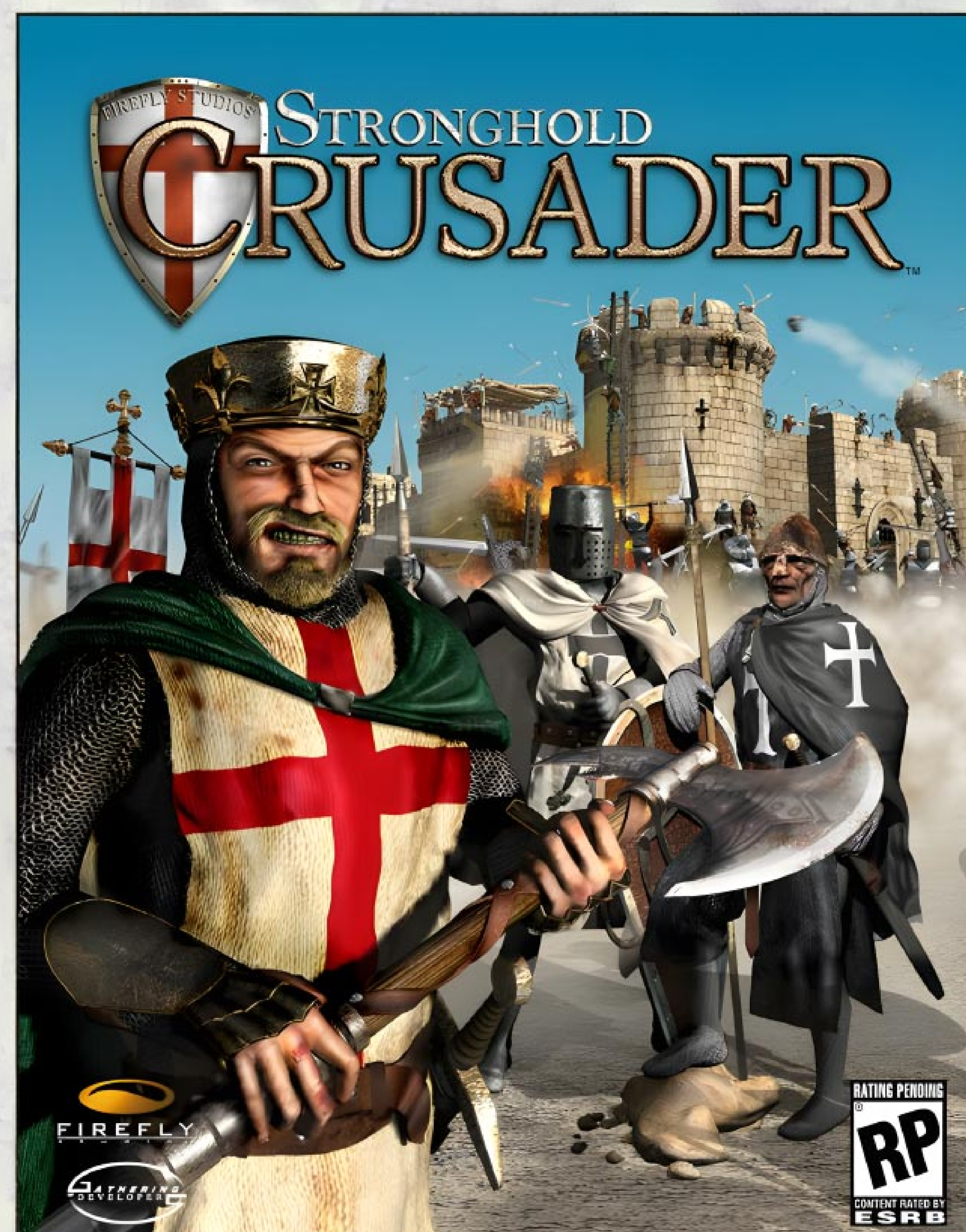
Ай гоу ту Хайфа!

Константин Подстрешный

*Варварство - это когда на врага льют кипящую смолу,
а цивилизация - когда для этих целей используют напалм.*
Кто-то сказал

Издатель	Take 2 Interactive, Gathering of Developers http://www.take2europe.com, http://www.gatheringofdevelopers.com/
Разработчик	Firefly Studios http://www.fireflyworlds.com/
Жанр	RTS
Требуется	Intel Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Intel Pentium III 550, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://stronghold.godgames.com/crusader/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2628.html
Смотри на диске 	скриншоты

Рейтинг add-on



Stronghold не был гениальной игрой, даже игрой качественной творение Firefly можно было назвать с большой натяжкой. Достаточно посмотреть на кошмарно прорисованных рыцарей или стрелу размером с лучника. Но когда мы разобрали игру по косточкам и прошлись по ее недостаткам, на нас обрушился град гневных писем, лейтмотивом которых было: "Stronghold - лучшая RTS года".

Мужики, что вы в нем нашли?
Более того, что я в нем нашел?

Иерусалим будет наш

Из средневековой центрально-черноземной Франции строители замков отправились в крестовый поход. В связи с этим были перерисованы почти все здания, добавлены юниты с восточным колоритом, а также стая львов с дерганой анимацией. На выбор предлагаются четыре исторические кампании по пять штук карт в каждой, пятьдесят миссий собственно Crusader-кампании и, конечно, набор "скирмишей" и фирменный Castle Builder никуда не делся. Есть во что поиграть.

Или не будет

Как это заведено в лучших замках Европы, адд-он Stronghold: Crusader полностью повторяет хорошие черты оригинала, впрочем, не забыв перенять и большую часть недостатков. Например, я своим крусайдерским умом никак не могу понять, почему нельзя построить ферму на том месте, где кто-то из моих поданных соизволит стоять. Приходится ждать, пока крестьянин, которым я даже управлять-то не могу, отойдет в сторону.

Как и оригинал, адд-он не может похвастаться разнообразием. Жара – пожары, пожары – жара, иногда в гости янычары заходят. Попадаются совершенно удивительные по извращению играбельности задания. Например, миссия, в которой для победы нужно набрать 1500 единиц хлеба. Я построил несколько сторожевых башен, 40 пекарен (!) и ушел пить чай. За полчаса они справились. Спрашивается – зачем нужна такая миссия?

Сюрпризом стала четвертая компания – в ней появляются персонажи из оригинального Stronghold`a. Признаться, и не подозревал, что обрадуюсь при виде крысиной рожи Duc de Puce. Хотя проходить ее – скучнее некуда. Строите лагерь наемников. А поскольку с самого начала вам дают довольно крупную сумму денег, нанять можно маленькую армию конных лучников, которые тут же принимаются обрабатывать поля и фермы противника. Подорвав экономику врага на корню, победить не составит труда.

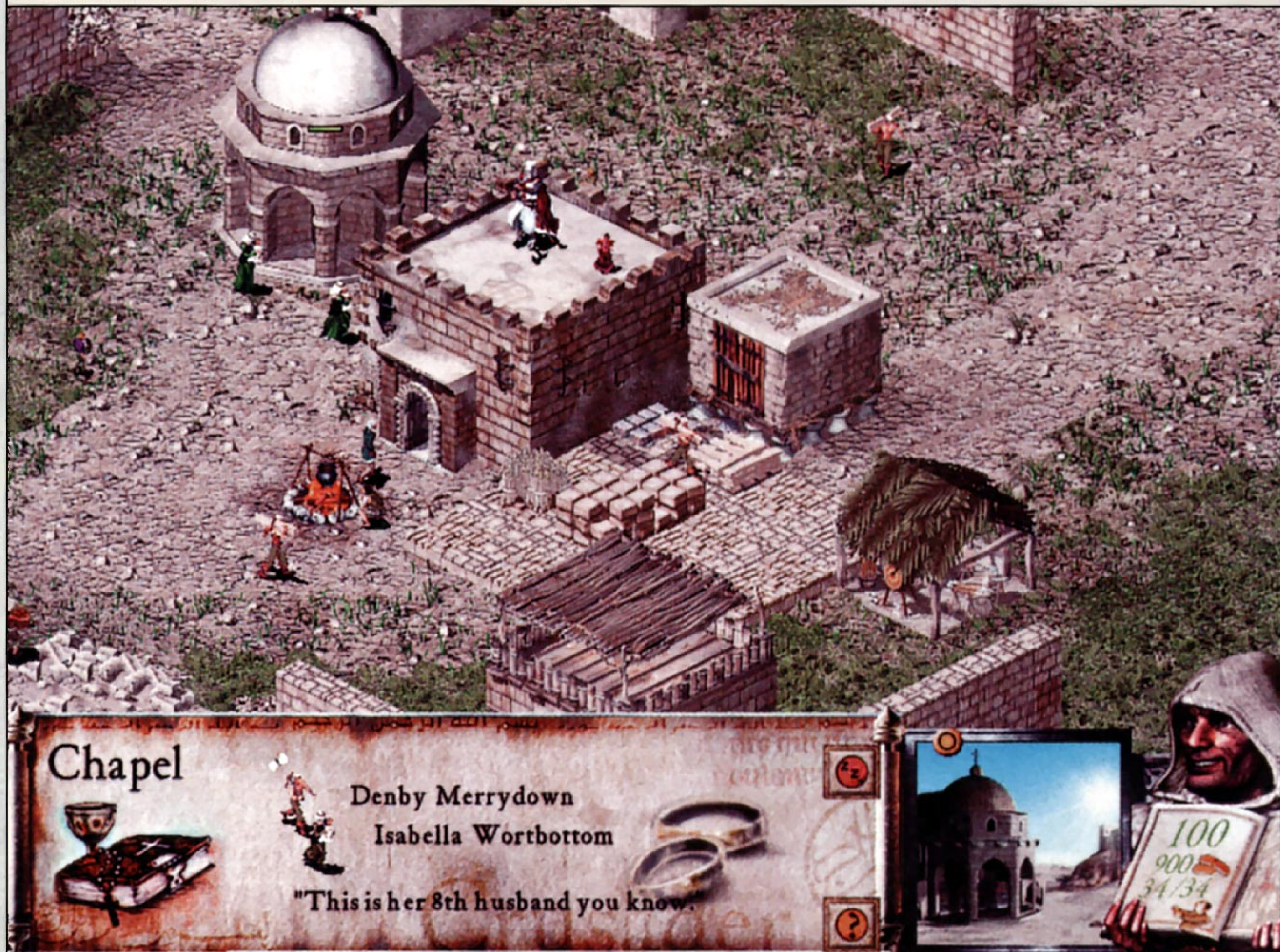
Или будет, но не наш

Crusaders – копия своего папаши. Невероятно захватывающая и сильная в том, что касается постройки замков и ведения натурального хозяйства, но устаревшая и очень слабая в боевом плане. Вторая "историческая" кампания, в которой нам приходится исключительно воевать на стороне арабов безо всяких строительных изысков, кажется, пожаловала прямиком из начала 90х прошлого века. Десяток юнитов на одной клетке, наступление пехоты "гуськом" (мои лучники давили рыцарей, как жуков). "Стронгхолду" десять номеров назад мы выставили рейтинг 7.3. Не будь Crusader адд-оном, он бы получил столько же, может, на пару единиц меньше за счет совсем уж морально устаревшей графики.

Человечки здесь горят не хуже, чем в Fallout, количество погибших усугубляется тем, что обыватели под управлением дурацкого AI вместо того, чтобы обойти пожарище, лезут прямиком в пекло



Не преминте пощелкать по соборам-церквям и почитать надписи типа "Сегодня венчаются Денби и Изабелла, это ее восьмой муж" или "Невеста прекрасна, но в роду были сумасшедшие", а то и застать брак между дровосеком и рудокопом (и в той, и другой профессии – исключительно мужчины)



Между прочим...

Обычно игра мило сообщает, что сейчас то товарищи мусульмане вам вломят по полной программе. Сохранитесь. Если неудачно отбились или вовсе провалили миссию, не расстраивайтесь, попробуйте загрузить сейв заново - велика вероятность, что теперь войско появится с другой стороны и, вполне возможно, вам будет легче защитить крепость.

Emperor: Rise of the Middle Kingdom

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Владимир ВЕСЕЛОВ

Добро пожаловать в Китай

Издатель	Impressions Games / Sierra Entertainment http://www.sierra.com
Разработчик	Breakaway Games http://www.breakawaygames.com
Жанр	Строительная стратегия
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 800, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.sierra.com/games/emperor
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2374.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■
Оригинальность	■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■

Рейтинг 7.5

Время освоения: от 20 до 60 минут
Сложность: высокая
Знание английского: желательно



Никогда не думал, что Древний Египет отличается от чуть менее древнего Китая только названиями. В Египте беднота ютилась в Meager Shanty, а в Китае пролетарии обитают в Plain Cottage. В Египте выжимали налоги из населения с помощью Tax Collector, а в Китае эту функцию выполняет Tax Office. Египетские охотники таскали добычу в Hunting Lodge, а их китайские собратья - в Hunter's Tent.

Таково было первое впечатление от игры с длинным названием Emperor: Rise of the Middle Kingdom.

Небрежно пролистав толстенный мануал и познакомившись с обучающими миссиями, я собрался было писать обзор, но для очистки совести решил пройти парочку миссий основной кампании. Запустил первую из них и выпал из этой жизни почти на сутки!

Буквально за уши оттащив себя от компьютера, я уселся перед камином, раскурил свою любимую трубку и принялся размышлять, чем же могла так увлечь меня эта насквозь вторичная игра? И в чем вообще привлекательность так называемых строительных стратегий, в особенности той их разновидности, которая именуется исторической?



Европа, Африка, Азия. Далее везде

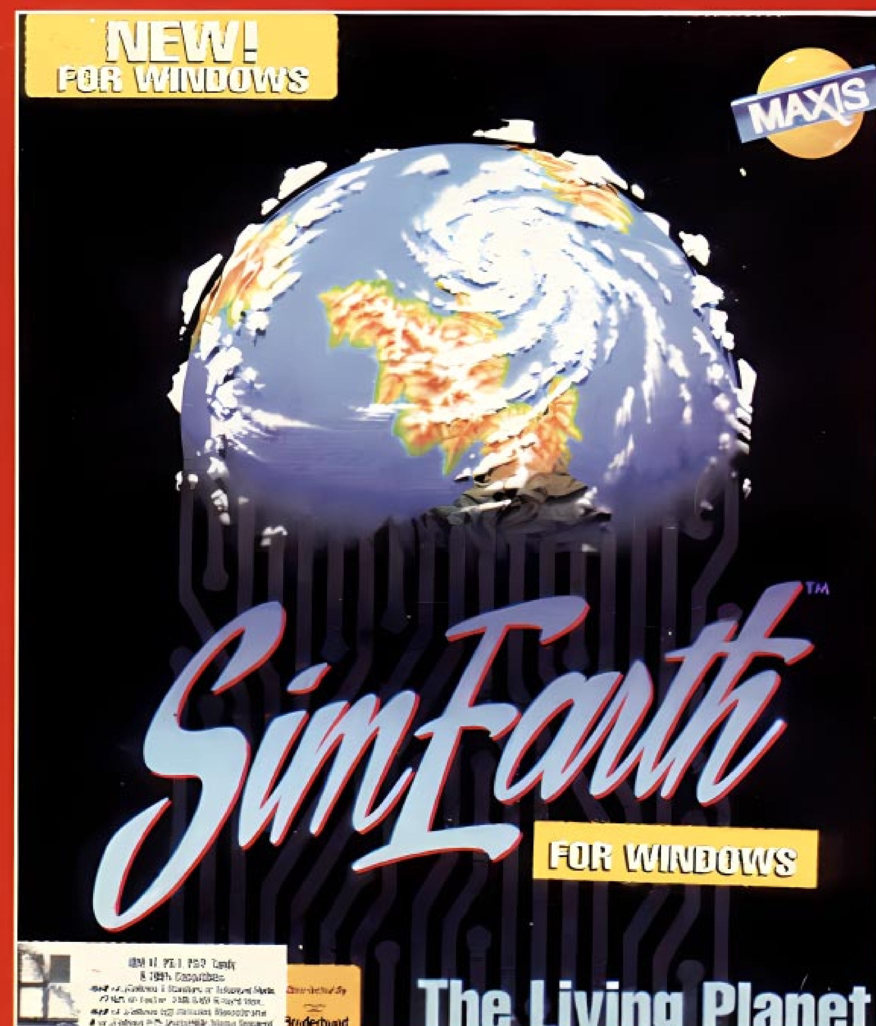
Раз уж в нашем разговоре дело пойдет об истории, с нее и начнем. В незапамятные времена появилась игра SimCity, в которой игроку предоставили возможность построить город своей мечты. Успех игры был весьма велик, можно сказать, вполне сравним с успехом первой "Цивилизации". В нее играли если не все, то почти все Настоящие Стратеги. Компания Maxis правильно сориентировалась в ситуации и принялась клепать улучшенные и дополненные версии. Кроме этого, она занялась "симуляцией всего и вся", выпустив такие игры, как SimFarm, в которой пришлось заниматься сельским хозяйством; SimErath, где нужно было создать планету своей мечты; наконец, SimLife, в которой можно было руководить появлением и развитием жизни на Земле. И все же среди множества проектов Maxis (а я перечислил далеко не все) не нашлось места игре, посвященной строительству и развитию античного полиса. Зато мимо этой ниши не прошла другая компания, Impressions, которая создала незабвенного "Цезаря", где на первый план вышла Ее Величество История. Разработчики сделали все возможное, чтобы игрок смог почувствовать себя властителем древнеримского города. Помимо того, что все в игре выглядело, как в античности, оно еще и работало, как в античности.

Не буду перечислять удачные находки разработчиков "Цезаря" (одна их идея создать кампанию, в которой игрок мог пройти путь от главы заштатной провинции до императора, дорогого стоит). Скажу только, что эта игра тоже привлекла пристальное внимание Настоящих Стратегов. Не удивительно поэтому, что через некоторое время появился "Цезарь 2", а за ним и "Цезарь 3". Как ни странно, но третья игра, наиболее красивая и продвинутая, оказалась и наименее удачной. Игрокам со стажем, знакомым с предыдущими играми серии, неинтересно было в очередной раз проходить одно и то же, а для начинающих она была слишком сложной.

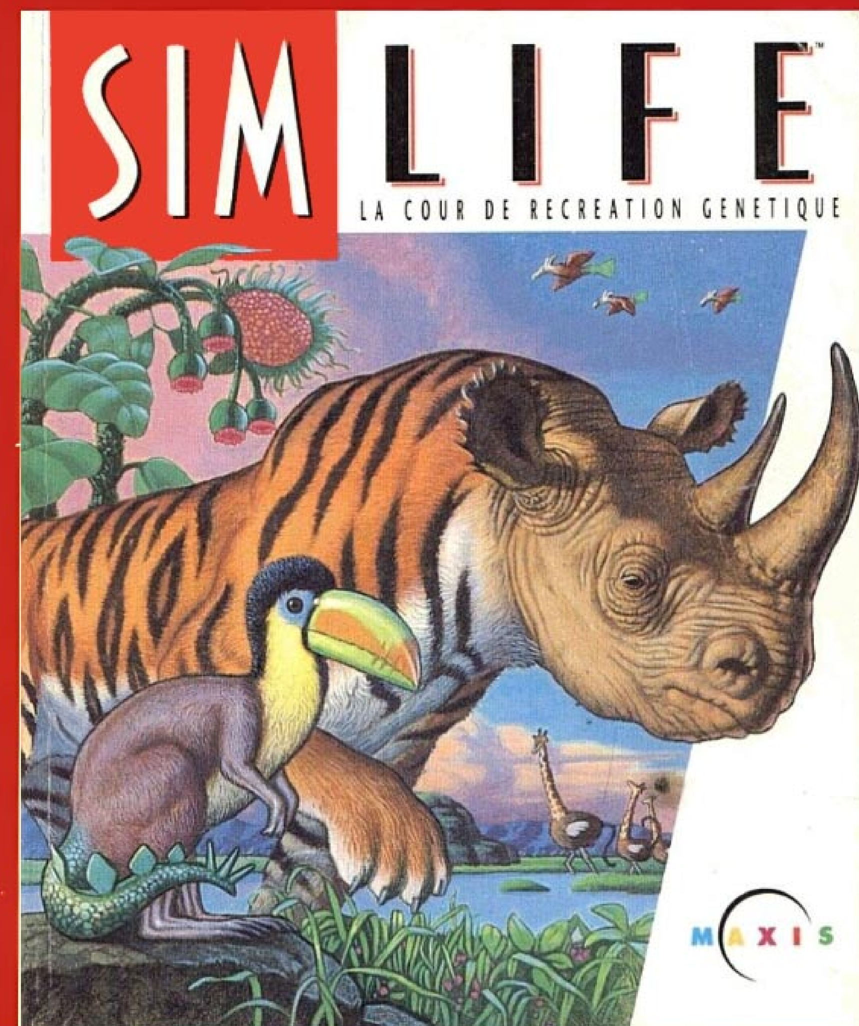
Поэтому Impressions сделала весьма мудрый ход, перебросив игроков из Европы в Африку. Следующая их игра (которую журналисты не преминули еще в процессе разработки окрестить "Цезарь 4") была посвящена древнему Египту. "Фараон" опять оказался весьма удачным проектом, так что вскоре последовало дополнение к нему под именем "Клеопатра". Можно было ожидать, что Impressions будет и дальше клепать адд-оны, но разработчики оказались мудрее и через некоторое время выпустили "Зевса" (а немного погодя "Посейдона"), где действовать пришлось в Древней Греции.

Вот эта-то игра и является прямым предшественником рассматриваемого сегодня "Императора".









Деревушка, город, особняк

Суть любой градостроительной стратегии предельно проста – вам дается участок местности, некоторая сумма денег, и с помощью этих денег на этой местности вы должны через определенное время создать процветающее поселение. Стоит где-нибудь возле дороги отвести участок под застройку, как тут же появляются переселенцы и лепят из подручного материала убогие шалаши. Первые жители вашей деревушки весьма неприхотливы, им от вас совершенно ничего не нужно. Да и вас не волнует, что они пьют, что едят, чем занимаются в свободное время. Однако если вы не приложите определенных усилий, деревушка так и будет состоять из одних шалашей.

Но стоит выкопать колодец, пустить по улицам водоноса, как шалаши сменятся примитивными мазанками. Соорудив рыночную площадь и воздвигнув на ней продовольственную лавку, вы вскоре обнаружите, что мазанки стали более красивыми и просторными. Ну а воздвигнув на площади еще две лавки и обеспечив их глиняной посудой и полотном, увидите, как мазанки сменяются красивыми коттеджами.

Однако и жители теперь стали более требовательными: они хотят молиться богам не дома, а в храмах, им подавай представления певцов и акробатов, они больше не занимаются самолечением, а жаждут врачевать свои болячки у специалистов. Дальше - больше: на определенной стадии развития вашего поселения кому-то уже может не понравиться вид из окна на мастерскую горшечника, а другому и вовсе потребуется хотя бы небольшой садик для размышления о бренности бытия.

Естественно, продукты и товары, которыми вы обеспечиваете своих подданных, не берутся ниоткуда, так что, занимаясь развитием собственно города, вы не забываете возводить охотничьи заимки, рыболовные тони, отводите площади под разные сельскохозяйственные культуры. Постепенно появляются глиняные карьеры, лагеря лесорубов, солеварни и медеплавильные печи. Для переработки добытого там сырья приходится возводить мастерские разного профиля, а все, что произведено, должно где-то храниться, как-то перерабатываться и куда-то продаваться.

Наступает время, когда жители вашего города (а это уже давно не деревушка, а город с приличным населением) начинают требовать что-то такое, чего в данной местности нет. Значит, пора налаживать торговые отношения с соседями, тем более что на ваших складах скопилось немало излишков. Однако соседи бывают разные: кто-то рад установить взаимно выгодный обмен, кто-то предпочитает жить на полном самообеспечении, а есть и такие, что жаждут захватить все даром. Стало быть, придется вам заняться дипломатией, не забывая, что она наиболее эффективна тогда, когда подкреплена военной силой.

Пока вы занимаетесь всеми этими проблемами, число жителей достигает определенного числа, мастерские доводят свою годовую производительность до нужной величины, на вашем счету скапливается требуемая сумма. Словом, почти незаметно для вас задачи, поставленные в данной миссии, оказываются выполненными, и вам присуждается победа. Ну где еще, кроме градостроительной стратегии, можно завершить миссию вот так, словно играючи?

Близнецы?

Как вы думаете, о какой игре я говорил в предыдущей главе? Об "Императоре"? Возможно, но точно так же все выше сказанное можно отнести и к "Зевсу", "Фараону", а кое-что и к "Цезарю". Действительно, если смотреть в корень, все эти игры суть одно и то



же. Если заменить конкретные названия отвлеченными (например “Дом первого уровня”, Дом второго уровня” и т.д.), привязанные к конкретному периоду истории изображения зданий и жителей стандартными коробками и фигурками, отличить одну игру от другой будет невозможно. Тем не менее, игроки, прошедшие вдоль и поперек “Фараона” с “Клеопатрой”, с не меньшим интересом погрузились в “Зевса” с “Посейдоном”. Ну а теперь они же с восторгом встретят “Императора” и будут с нетерпением ждать его продолжение (а что оно последует, сомнений нет). В чем же тут дело? А в том, что каждая из этих игр открывает новый, неизведанный мир.

Не секрет, что самая интересная игра рано или поздно надоедает. После того, как пройдены все кампании, по несколько раз проиграны одиночные миссии, изучен до последней мелочи режим случайной карты, игрок начинает скучать. К этому времени разработчики обычно подбрасывают какой-нибудь адд-он или просто набор дополнительных миссий и сценариев. Это позволяет на некоторое время продлить жизнь игры, однако вечно кормить игроков адд-онами невозможно, рано или поздно наступает пресыщение. Тут-то и приходит время выпустить следующую версию.


Поднебесная империя растет и крепнет


Великая Китайская стена. Ее строительством приходится заниматься во многих миссиях. И не удивительно, ведь возводилась она более тысячи лет

Характерной особенностью вторых и последующих серий является то, что их действие протекает в том же мире, что и действие первой игры. Существуют прекрасно разработанные миры “Warlords”, M&M, “Warcraft” и многие другие. Естественно, что все игры соответствующих сериалов протекают в этих мирах. Как следствие, игроки всегда бывают чем-то недовольны: кому-то не нравится, что его любимую расу или героя отодвинули на второй план, другой недоволен сменой имиджа персонажей после появления нового движка, третий горюет по привычному интерфейсу. Наконец, все в один голос упрекают разработчиков за те изменения, которые они ввели в игру по просьбам этих же игроков. Словом, игрокам хочется, чтобы в новой игре все было, как в старой, но лучше. Они забывают, что эта самая старая игра им давно надоела.

Совсем другое дело - градостроительный сериал от Impressions. Тут как раз все остается прежним, кроме мира, в котором приходится действовать. Игроку не нужно тратить время на привыкание к новой системе, он врубается в игру безо всякого напряжения. Вместе с тем постоянно встречает маленькие и большие сюрпризы.

“Так, вместо льна теперь у нас конопля. А как это выглядит? Симпатично. А пищу, значит, нужно не в амбар тащить, а на мельницу. Это еще зачем? Ах, она там не просто хранится, а еще и перерабатывается. Занятно. А куда это у нас архитекторы и пожарные подевались? Что, теперь вместо этих двух работников появились единые инспекторы зданий? Удобно. А как обстоит дело с религией? А с медициной? А с развлечениями?”

Примерно такой монолог ведет игрок на протяжении знакомства с новой игрой. Не скажу, что все ему нравится (все нравиться не может), но все интересно. И этот интерес тем больше, чем необычнее мир, в который погружается игрок. А что может быть необычнее, дальше от нас, чем Древний Китай?

Анатомия истории

Вполне понятно, что история в играх от Impression воспроизведена весьма условно. Производственные отношения, условия жизни и труда наших (точнее, не совсем наших) далеких предков представлены схематично, частенько достоверность приносится в жертву играбельности. К примеру, трудно поверить, что китайские (а также египетские и греческие) крестьяне жили в городах и каждый день отправлялись на поля за несколько километров. Сомнительно и то, что для работы сборщиков налогов не нужно ничего, кроме дерева (конечно, налоги нужно выколачивать, так что без дерева тут не обойтись, но ведь их нужно также хранить и перевозить).

Можно найти и еще много непонятностей и несуразностей, однако их вполне можно понять и простить. Ведь в этих играх воссоздается не столько реальная историческая ситуация, сколько историческая атмосфера. А уж тут придраться к разработчикам трудно - они действительно сделали все, чтобы игрок смог почувствовать себя хозяином не какого-то абстрактного, а вполне конкретного египетского, греческого или китайского города.

И во многом этому способствует графика. Многочисленные постройки старательно прорисованы, снабжены множеством деталей, да еще и трудовые процессы в них старательно анимированы. В моменты затишья в игре, когда вы все наладили и обустроили и дожидаетесь окончания постройки монумента или накопления денег на счету, интересно бывает понаблюдать за тем, чем заняты ваши подданные. Иногда натыкаешься на забавные сценки, вроде укладки рыбы в ящики с помощью конической китайской шляпы или распилки дров, при которой нижний пильщик двигает пилу с такой силой, что верхний летает туда сюда.

Интересно бывает и понаблюдать за суетой на улицах вашего города, тем более что любого пешехода можно отловить и узнать, кто он такой, откуда, куда и зачем идет. Иногда это бывает полезно и нужно, но всегда любопытно.

Резюме

В этом обзоре я, вопреки своим собственным установкам, привел множество общих рассуждений и почти ничего не сказал собственно об игре. Сделано это умышленно, не хотелось вас лишать удовольствия самостоятельно разобраться в новом интересном мире. Если вы давний поклонник градостроительных стратегий, то встретите “Императора” как старого друга в новой одежде. Если же вы пока еще не открыли для себя этот жанр, можете начать знакомство с ним с этой игры, а уж потом разыскать “Зевса” или “Фараона”. Такова уж особенность этого сериала, что смотреть его можно в любом порядке.





Hoyle Casino Empire

РАССЛЕДОВАНИЯ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Дмитрий Смыслов

Дело №18: Музыка, вино и женщины

Издатель	Sierra Entertainment, Inc. http://www.sierra.com/
Разработчик	Sierra Entertainment, Inc. http://www.sierra.com/
Жанр	Economic Sim
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 450, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://casinoempire.sierra.com/
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2923.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность
Ценность для жанра

Рейтинг 5.3

Время освоения: до 0.5
Сложность: средняя
Знание английского: требуется

Чудесное зрелище являет собой непоколебимая вера христианина, у которого на руках четыре туза.
Марк Твен

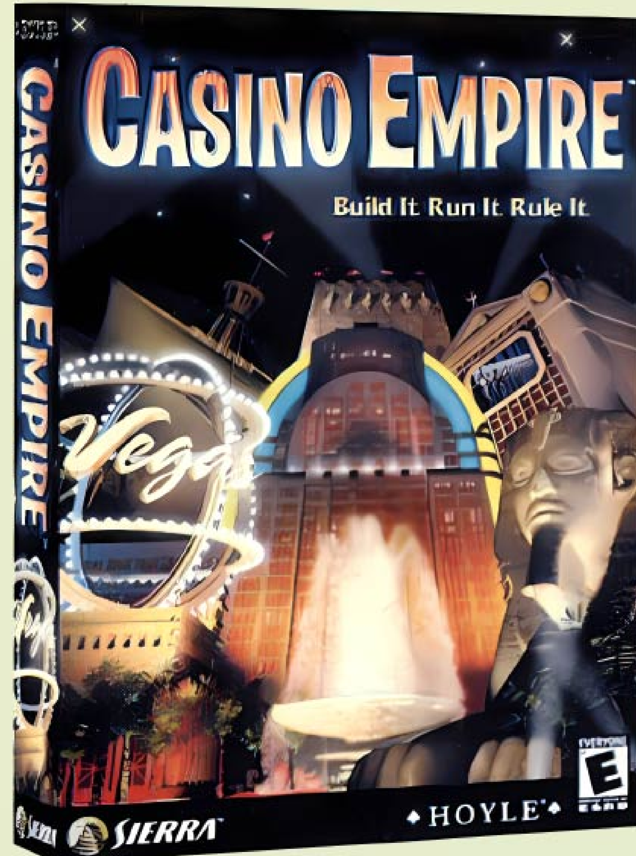
Кому отдых, кому работа

В CE два игровых режима: собственно Empire (кампания) и Sandbox (одиночные миссии). Только не думайте, что, загрузив соответствующую карту, с первых минут сможете встать у руля Caesar Palace: вы сможете устанавливать свои порядки лишь там, где уже побывали в режиме кампании. Ну а кампания на то и кампания, чтобы двигаться к победе по заранее намеченным этапам, которых в CE около 10. Каждый из них - отдельное казино, вернее, помещение, предполагаемое для размещения игорного заведения; а вот станет оно таковым или все-таки пойдет с молотка, зависит исключительно от вас.

Tycoon – он и в Африке tycoon, даже если по каким-то причинам именуется empire'ом. Общие принципы как игры, так и победы все равно прежние. Активная раскрутка на начальном этапе с резервированием денег "на всякий пожарный"; сохранение терпения до того момента, когда закупленное оборудование начнет работать в стабильный плюс; вложение вырученных денег в такое же оборудование, которое теперь окупится еще быстрее... и так, пока хватит площадей.

Основные траты ложатся на новые игровые автоматы и столы, а также на оборудование дополнительных помещений, к примеру, кафе, ресторана, покер-клуба или простой комнаты охраны. Чуть меньше, но тоже достаточно "зелени" придется отдать на украшение игровых залов. Дело в том, что в CE элементы интерьера несут не только эстетическую нагрузку, но и самую что ни на есть практическую пользу, привлекая клиентуру. По мнению авторов, играть под пальмой или по соседству с античной статуей намного приятнее, чем наблюдать стандартные стеновые панели. Так что теперь на каждого "однорукого бандита" придется ставить по фикусу.

Следующая расходная статья – это пресловутый staff (если кто не понял – персонал). Всего у вас 5 категорий служащих: охрана, механики, уборщики, танцовщицы из ночного клуба и официантки, разносящие по залу напитки и заказы. Все они нанимаются в определенных постройках, сразу же приступают к работе и лишь в конце месяца нещадно снимают с вас свои кровные 400 у.е.



Как уже говорилось, деньги в выбранном на сегодня бизнесе крутятся немалые, подчас ставки зашкаливают и в прямом, и в переносном смысле, а грызня за место под солнцем сравнится лишь с поединком пары голодных аллигаторов за последний кусок кого-нибудь. В связи с этим крайне важно твердо стоять на ногах и с уверенностью смотреть в светлое завтра. А что для этого нужно? Как гласит народная мудрость, достаточно лишь немного притоптать соседа: во-первых, внедрить в конкурирующее казино своего человека и, во-вторых, через него саботировать работу соперника, к примеру, заслав к нему делегацию местных панков с доставкой погромов в офис, домой, на дачу, или угробив систему видеонаблюдения.

Не родись счастливой, а родись красивой

Внешне игрушка не блещет ни буйством художественного и дизайнерского креатива, ни разнузданностью современных технологий. Все просто и ясно: рисованная изометрия, строго 800x600, три степени приближения (на скринах – максимально близко), спрайтовые человечки ходят между спрайтовых столов и автоматов, позволяющая наблюдать за всем этим камера висит на определенной высоте и под определенным углом со стойкостью героя-панфиловца. В общем, уровень года этак 1997-98 выполнен от и до, а вот если судить из реалий дня сегодняшнего – смотрите рейтинг.

Ну и к неутешительным итогам. А таковы они потому, что именитая контора, являвшаяся в свое время законодателем игровой моды, попотчевала нас странного вида и качества поделкой. В дань прошлым заслугам Sierra перед играющим человечеством я умерю эмоции и ознакомлюсь с расположенным по соседству обзором Emperor: Rise of the Middle Kingdom в исполнении нашего редактора Владимира Веселова. Если и там окажется похожий результат, то, по моему мнению, на стратегиях от Sierra можно будет ставить жирный крест и присоединяться к тем, кто играет в No One Lives Forever 2.

Лепота, блин



Чего только не отдашь, лишь бы добрым словом вспомнили



Осада Авалона

™

В продаже с октября!

Эта эпическая ролевая сага открывает дверь в магический мир приключений, полный тайн и опасностей. На протяжении шести глав игры, объединенных единым сюжетом, тебе предстоит где силой, а где и хитростью одержать победу над могущественным врагом.

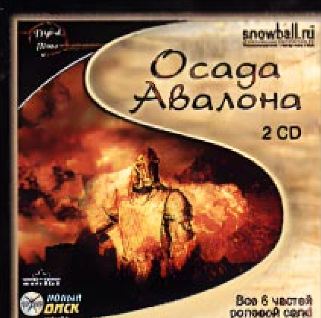






www.nd.ru





Осада Авалона (2 CD)

Digital Tome

snowball.ru™
технология творчества

Дмитрий Роммель aka Rommel

Те, кто не дожил до релиза...

За четыре долгих года разработки WC3 медленно, но верно обрастал совершенно невообразимым количеством слухов, домыслов и сплетен. Blizzard активно подливала масла в огонь, выкладывая на свой сайт строго дозированную информацию (как говорится, "в час по чайной ложке"), не чураясь при этом откровенных розыгрышей (шутку про орков, которых якобы собирались выбросить из списка играбельных рас, все помнят?). Теперь, когда WC3 уже почти полгода как стоит на винчестере большинства геймеров, имеет смысл покопаться в скриншотах n-летней давности и обнаружить... предательство? А как еще объяснить тот факт, что графика релиза объективно хуже, чем в альфа-версии, а число юнитов за годы разработки уменьшилось едва ли не в полтора раза? Впрочем, Blizzard виднее, и что мы можем поделать? Разве что подробно рассказать вам о тех, кого мы уже никогда не поведем в бой. О тех, кто не дожил до релиза...

Альянс


Archmage

В плане "репрессий" Альянсу повезло больше остальных рас – почти все основные юниты, а также герои претерпели минимальные изменения за годы разработки. Ну, разве что Sorceress изначально была женщиной-человеком, а не эльфийкой, Archmage ездил на единороге, а Knight'ы были вооружены "утренними звездами" на манер своих предков из WC1. Паладин первоначально обладал такими способностями, как Exorcism и Heal (были впоследствии объединены в Holy Light), Priest имел на вооружении Restoration (аналог одного из старкрафтовских спеллов), а Sorceress могла вызывать водяных элементалей. Mortar Team лишили возможности стрельбы шрапнелью (Scattershot), наделив взамен отобранной у Rifleman'а Flare. Mountain King мог создавать шахты с золотом "из ничего", а Steam tank первоначально представлял собой мобильный бункер на четырех стрелков, оснащенный тараном для разрушения зданий. В процессе разработки были "сброшены с парохода современности" Dwarven Cannon (стационарная пушка, была заменена на Cannon Tower) и Wind Serpent (эльф верхом на драконе, на место которого пришел Gryphon Rider), а также вырезаны два героя – Crusader и Elven Ranger. О двух последних необходимо рассказать подробнее.


Knight


Steam tank


Wind Serpent


Dwarven Cannon

Крестоносец должен был быть мощным юнитом ближнего боя, обладающим такими способностями, как Seal of Nobility (на короткий срок выбранный юнит "обрастает" всеми возможными апгрейдами) и Seal of Courage (солидный бонус к броне юнита). Кроме того, известно о существовании таких спеллов, как Holy Sword и Flaming Sword. Вполне возможно, что они когда-то принадлежали именно крестоносцу. Кстати, современная моделька Knight'а позаимствована именно у Crusader'а.


Crusader

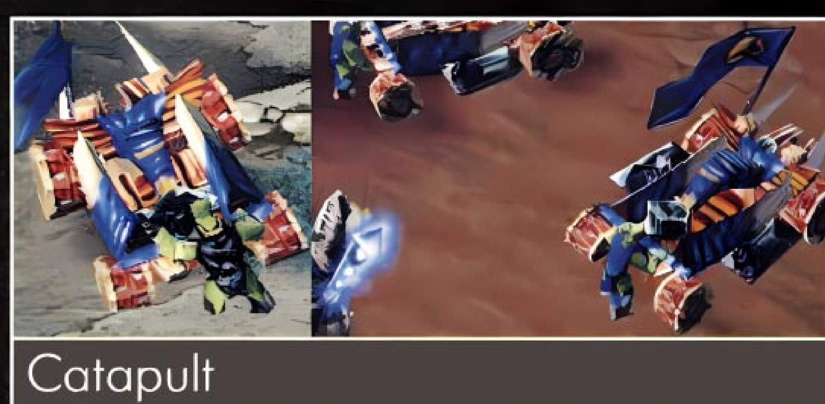
Рейнджер был (точнее, была – это дама) бы очень серьезным дополнением к личному составу Альянса. Судите сами – это потенциально очень сильный hit&run герой, обладающий высокой скоростью атаки и передвижения, а также скиллами Cold Arrows (заморозка противника), Flaming Arrows (бонус к повреждениям), Swiftness Aura (все юниты вокруг начинают двигаться быстрее) и The Black Arrow (ultimate spell, парализующий врага и снимающий с него 99% здоровья). К счастью, и моделька, и скин, и кое-какие способности (конкретно – Cold Arrows и Flaming aka Searing Arrows) рейнджера дожили до наших дней (о чем мы, кстати, писали в октябрьском номере), так что "воскресить" прекрасную эльфийку не составит большого труда.

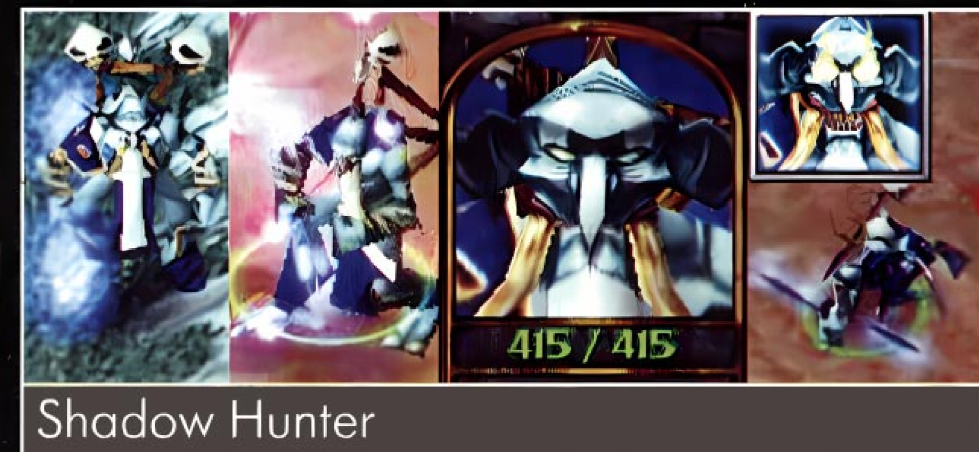


Elven Ranger

Орда

Так же, как и в случае с Альянсом, базовые юниты Орды не претерпели существенных изменений, а вот героям досталось. Рассказываем по порядку: первоначально Tauren'ы были вооружены шаром на цепи (впоследствии его отдали нейтральному Gnoll Brute), катапульты передвигались при помощи Peon'ов, а Grunt'ы и Headhunter'ы обладали способностью Berserk (аналогичной старкрафтовскому Stimpack'у). Лесопилка и кузница представляли собой два разных здания, а Witch Doctor'ов готовили в Voodoo Lounge. Уже упомянутые Headhunter'ы имели в своем распоряжении способность Tracking (выслеживание врагов по запаху), которая, впрочем, быстро отправилась в утиль по причине чрезмерной нагрузки на процессор. Шаман обладал совершенно иной игровой моделькой (которая, кстати, отошла к Warlock'у), а Kodo мог лечить окружающих при помощи Healing Drums.Что касается героев, то неизмененным до релиза дожил только Blademaster. Прочих же Blizzard перекраивала не раз и не два.

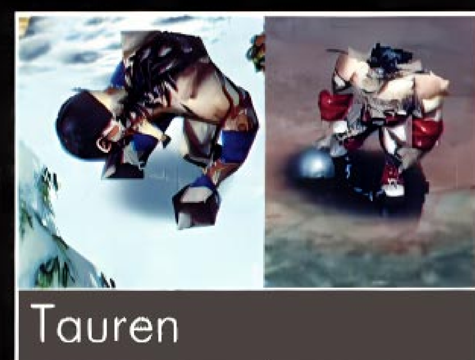

Catapult



Shadow Hunter

Скин Shadowhunter'a

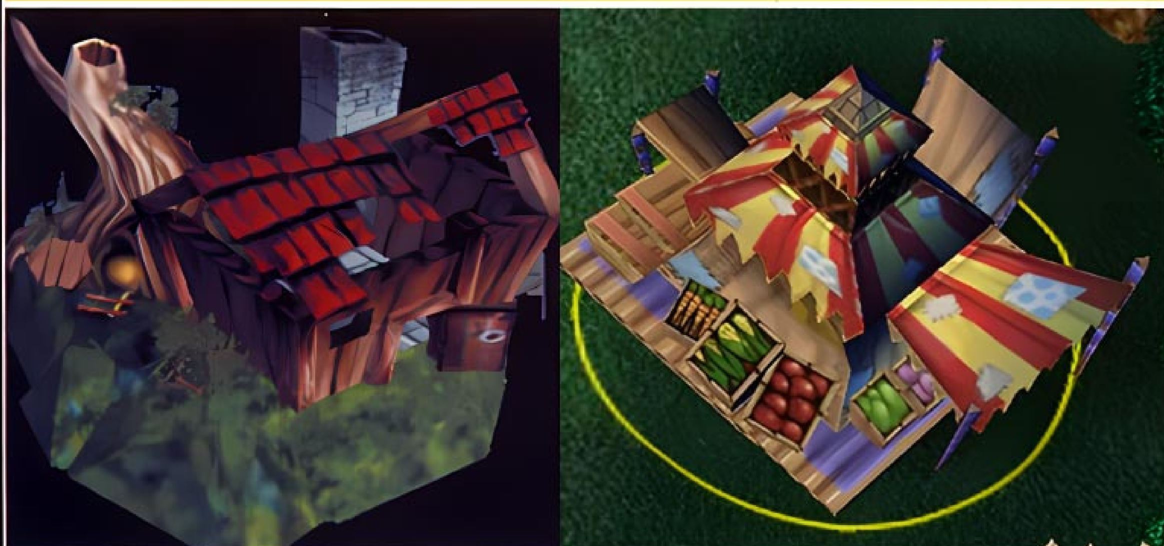
Far Seer первоначально носил имя Spirit Walker и был облачен в волчью шкуру (впоследствии эта одежка отошла Shaman'у), потом обзавелся шикарной темной виверной в качестве ездового животного и лишь после решения об удалении летающих героев пересел на банального волка. Из его способностей под откос отправили Lightning Storm (ultimate spell, вызов мощнейшей грозы),


Tauren

ORCS ORCS



Кстати говоря...

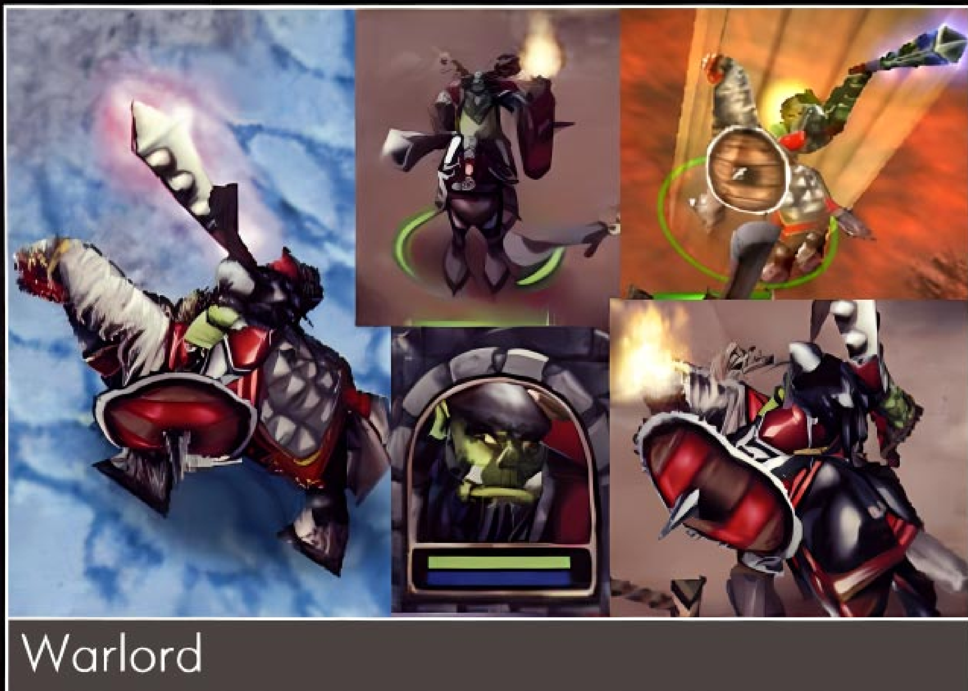


Помимо всего прочего, из игры были удалены два нейтральных здания – Thieves Guild (гильдия воров, которые могли за небольшую мзду открыть местоположение базы противника) и Marketplace (рынок, на котором за бросовую цену можно было купить как редкий артефакт, так и ненужный хлам – предмет продажи определялся случайным образом)

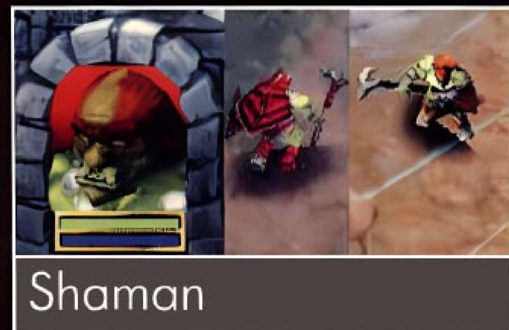
Regeneration Aura (ауру ускоренной регенерации), Banish (аналог Exorcism) и Time Stop (остановку цикла смены дня и ночи на небольшой период).

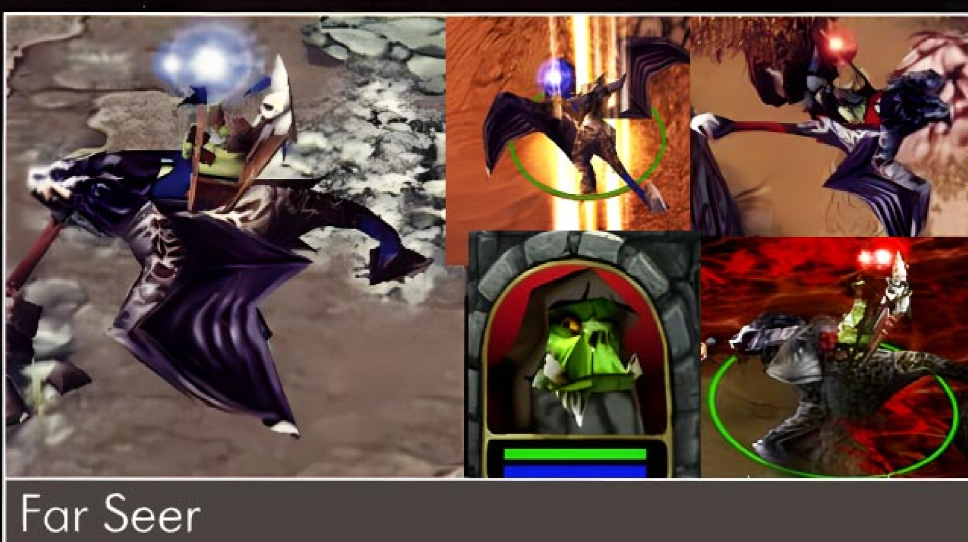

Voodoo Lounge

Warlord, о котором мы писали в октябрьском номере, был почти полностью удален из игры (его модель отошла одному из юнитов Легиона). Вслед за ним отправились и его спеллы, а именно Blood Rage (групповой вариант Bloodlust), Command Aura (усиление атаки окружающих юнитов), Death Scream (умирающие вокруг героя юниты издают жуткий вой, ранящий окружающих), Howl of Fury (круговая атака, подобие War Stomp) и Raging Scream (временное ускорение окружающих юнитов).


Warlord


Spirit Walker


Shaman


Far Seer

Tauren Chieftain первоначально мог вызывать духа-хранителя (Ancestral Guardian), по своему действию напоминающего Guardian из Diablo I. Впоследствии этот спелл ото-


Ancestral Guardian

шел Witch Doctor'y, а потом и вовсе выбыл из игры. Тем не менее, моделька этого "духа" сохранилась.


Lumber Mill

Тролль по имени Shadow Hunter был выброшен из игры, будучи уже почти полностью законченным. Этот герой имел такие способности, как Grim Ward (воскрешение одного юнита), Null Ward (полная нейтрализация магии) и Shadow Ward (невидимость для окружающих юнитов). В потрохах беты WC3 до сих пор лежит скин этого персонажа.

Нежить

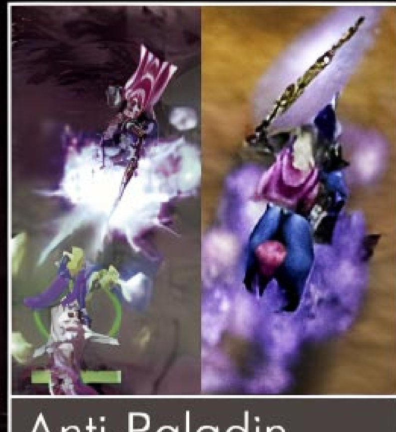
О нежити с самого начала разработки ходили весьма любопытные слухи. Так неоднократно сообщалось о том, что подданным Короля Мертвых не придется рубить лес и копать золото, используя в качестве ресурсов лишь ману и трупы поверженных врагов. Кроме того, серьезные изменения претерпел и список действующих лиц. Например, еще на ранних этапах разработки был выкинут такой герой, как Cold Wraith (призрак-невидимка с мощной атакой, аналог старкрафтовского Dark Templar'а). Вполне возможно, что часть его способностей, основанных на стихии холода, перешла к Lich'у. Кстати, в бета-версии игры Lich своим спеллом Death and Decay призывал именно Cold Wraith'а (в виде спецэффекта, а не самостоятельного юнита).


Cold Wraith

Carrion Bird

Dreadlord

Еще одним полностью вырезанным юнитом стал Carrion Bird – гриф-стервятник, легкий воздушный юнит. Впрочем, его моделька в несколько измененном виде перешла к Vulture – нейтральной птичке. Skeleton Archer был переведен в разряд нейтралов.


Anti-Paladin

Некромансер первоначально обладал спеллом Corpse Explosion, позаимствованным у своего коллеги из Diablo II. Многие здания (например, Necropolis) внешне сильно отличались от современных аналогов. Кроме того, на кое-каких старых скриншотах Crypt Fiend предстает в виде мохнатого паучка Undead Spider.

В ранних версиях игры Dreadlord внешне сильно отличался от своего современного аналога – он был гораздо более похож на вампира, чем на демона (и носил что-то, похожее на платье, – помните классическую шутку "It's not a dress, it's a standard Dreadlord uniform!"). Кстати, на вооружении он в свое время имел Death Coil (которая, в отличие от финального варианта, точно повторяла свой аналог из WC2), Charm (аналог Mind Control, в урезанном виде дошедший до Banshee) и Dark Summoning (полностью соответствующий старкрафтовскому Recall'у).

Undead Spider

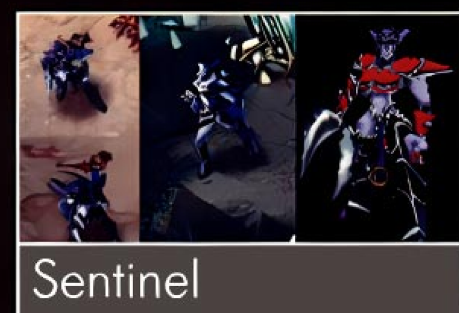
Death Knight в своем изначальном виде не имел ничего общего с тем героем, что увидел свет (или, скорее, тьму) в релизе. Первоначально Рыцарь Смерти являлся мощным юнитом ближнего боя без каких-либо магических способностей. Впоследствии от него отказались в пользу Abomination, а имя Death Knight было отдано герою, ранее носившему имя Anti-Paladin. Этот темный воин в свое время разъезжал на неком туманном монстре и обладал, помимо всего прочего, способностью Life Syphon (нанесение вреда живым и излечение нежити), к которой потом перешли имя и графика Death Coil. Кстати, модель "старого" Death Knight'а теперь используется нейтральным Revenant'ом.


Necropolis

Вышеупомянутый Abomination первоначально был героем, и лишь сравнительно незадолго до релиза его "разжаловали" в рядовые юниты (первоначально он появлялся на свет путем "слияния" трех гулей). О его "геройских" способностях ничего, увы, не известно.

Frost Wyrm должен был быть крупным наземным монстром и лишь ближе к релизу получил отобранную у Bone Dragon'а (мощного нейтрального юнита) модельку. Более того, уже будучи в драконьем обличье, Wyrm появлялся на свет исключительно в результате Lich'евского спелла, т.е. был summoned-юнитом.

Ночные эльфы


Sentinel

Остроухие обитатели лесов были анонсированы в качестве играбельной расы гораздо позже всех прочих действующих сторон. Тем не менее, перекроить их успели полностью. К примеру, базовым рабочим юнитом эльфов должен был быть Ent (позже переименованный в Treant'а), превращавшийся в различные деревья-здания. Ранним юнитом ближнего боя была Sentinel,


Frost Wyrm

Спеллы и скиллы



Перед вами – подборка иконок, некогда принадлежащих вырезанным спеллам. Верхний ряд, слева направо: Blood Rage, Call Storm, Exorcism, Finger of Death, Death Coil, Time Stop, Force of Nature, Twilight. Средний ряд: Holy Sword, Flaming Sword, Restoration, Scattershot, Black Arrow, Cold Arrows, Flaming Arrows, Corpse Explosion. Нижний ряд: Charm, Grunt Berserk, Troll Berserk, Banish, Healing Drums, Tracking, Bark Skin и Dark Summoning.



Assassin

от которой впоследствии избавились в пользу Huntress. Другим персонажем, отправленным на свалку истории, была Assassin, идейная копия своей тезки из Diablo II Expansion. Известен список ее способностей: Slow Poison (замедляющий яд, впоследствии эта способность отошла к дриаде), Blink (телепортация в пределах экрана) и Shadowmeld (невидимость в ночное время - стандартная для всех эльфиек способность). Модельки как Assassin, так и Sentinel остались в архиве игры (см. октябрьский номер).



Druid of the Claw

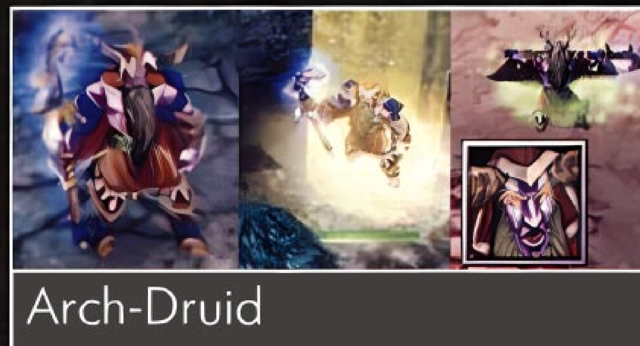
Druid of the Talon первоначально очень сильно походил на ворона – свой тотем. Взгляните на картинку рядом – хорош, стервец! Очень обидно, что от такого красавца избавились в пользу какого-то деда с палкой (конкретно - Arch-Druid'a, см. ниже). Druid of the Claw, в отличие от своего коллеги, не претерпел таких радикальных изменений, лишившись только шикарной шубы на медвежьем меху.



Druid of the Talon



Таких героев, как Demon Hunter и Keeper of the Grove, почти не коснулись ножницы разработчиков (разве что у Хранителя Рощи отобрали скилл Bark Skin (бонус к броне) и переименовали Nature's Touch в Force of Nature). Зато Priestess of the Moon перекроили, как только могли. Сперва ее пересадили с гигантской совы на белого тигра, а затем полностью переделали набор скиллов. В первозданном виде жрица обладала такими способностями, как Searing Light (обычная атака средней мощности, причиняющая, впрочем, удвоенный ущерб нежити), Moon Glow (обнаружение невидимых юнитов) и Twilight (немедленное наступление ночи).



Arch-Druid

Из игры был почти полностью удален герой по имени Arch-Druid. Вместе с ним почили в бозе и его скиллы, а именно Preservation (здоровье дружественного юнита некоторое время не опускается ниже 1 хитпойнта), Spore Cloud (невидимое для врагов облако ядовитых спор), Sleep aka Emerald Dream (погружение юнита в стазис, аналог Stasis Field из Starcraft) и Force of Nature (превращение друида в огромную тварь - гибрид совы, медведя и оленя). Кстати, косвенным образом Arch-Druid пробился-таки в релиз. Во-первых, его моделька в образе эльфа отошла к Druid of the Talon, а в образе Force of Nature – нейтральному Owlbear. Во-вторых, эльфийский герой Фьюрион Стормрейдж по своей сути является именно Arch-Druid'ом, хотя использует заклинания Keeper of the Glove. В-третьих, в пятой миссии за ночных эльфов темницу Иллидана охраняют Owlbear'ы, которые ведут себя вполне разумно, умеют разговаривать и подчиняются Keeper of the Grove. Может быть, это "обращенные" Arch-Druid'ы? Звучит логично, учитывая тот факт, что на момент действия миссии все друиды еще пребывают в зверином обличье.



Priestess of the Moon

Пылающий Легион

Первоначально демоны Пылающего Легиона должны были быть играбельной расой. Не сложилось, увы. Тем не менее, почти все их юниты из числа анонсированных (и не только – см. все тот же октябрьский номер) благополучно дошли до релиза, за исключением героя Eredar Warlock (впрочем, к этому классу можно отнести Архимонда). Из скиллов этого героя известен только один - Finger of Death, мгновенно убивающий одного конкретного юнита.



Eredar Warlock

Прочие изменения

Общеизвестно, что первоначально Warcraft 3 позиционировался как Role-Playing Strategy – игроку был подвластен лишь герой, а все юниты представляли собой обычных NPC. Менее известен тот факт, что за годы разработки графика изменилась лишь в худшую (!) сторону. Этому есть логичное объяснение – малооптимизированный движок нещадно тормозил на любом компьютере, хоть немного отличающемся от графических станций Blizzard. И все же... Взгляните на прекрасные ландшафты ранних версий игры – на заснеженные горы, подернутые дымкой равнины, затерянные в тумане храмы и таинственные руины. Ведь таким мог стать Warcraft 3. Но не стал. Увы и ах...



ORCS ORCS



Дмитрий Роммель aka Rommel

Бой продолжается: Easter Eggs третьего "Варкрафта", часть III

Тичко всегда стучит трижды. Как минимум. Не получилось у нас разобрать все-все секреты WC3 в одной статье, не получилось даже в двух. С играми от Blizzard всегда так – думаешь, что они изучены до последнего байта, и тут обнаруживаешь ТАКОЕ... В общем, перед вами – секреты "Варкрафта", эпизод III. Прошу любить и жаловать...



Пираты зорко стерегут свое сокровище. Жаль, что нельзя к ним наведаться и конфисковать сундучок в свою пользу

Взрывной темперамент

Классический прикол, чьи корни растут еще из Warcraft II: достаточно секунд 30 покликать на "мирном" животном (овце, свинье или тюлене) и оно взорвется! Впрочем, этот взрыв никому не повредит (кроме самой зверушки, конечно).

Йо-хо-хо, и бутылка рома!

Вступительная миссия (это где Тралл ищет Пророка, параллельно вводя игрока в курс дела). Просвечивая тралловским Far Sight'ом север карты, можно обнаружить двух пиратов, охраняющих нечто под названием "phat lewt". Толку – ноль, но смысл секретки заключается в ее существовании, а не в практической ценности!

Мертвые души (с) Гоголь

В первой миссии за Альянс имеется возможность вдоволь поиздеваться над мирным населением: например, вырезать всю деревню (намек на нехорошие задатки Артаса?). После сего массакра по ночам на местном кладбище будут появляться призраки невинно убиенных поселенцев, а также их домашнего скота (!).



...И призрак невинно убиенной овечки долго являлся ему по ночам...

Огры и овцы

Третья миссия за Альянс. Помните недобитого огра, "сделавшего ноги" от разбушевавшейся Джайны в самом начале миссии? В погоню за нечестивцем! Догнав и добив несчастного людоеда (а также парочку его сородичей), обратите внимание на пасущуюся рядом овцу. От хорошего пинка овечка откинет копыта, а из ее останков выпадет Bracer of Agility.

Крысе – крысиная смерть

В шестой миссии за Альянс (это где Артас входит во вкус и предает огню и мечу уже местный областной центр, мотивируя это "охотой на зомби") на западе города есть зоопарк. В нем содержится крыса по имени Филсон. Для обычного оружия



Наличие имени собственного не спасет крысу от убиения мышью

она неуязвима, зато вышеописанный прием (см. "Взрывной темперамент") оказывается весьма эффективным – крыса взорвется, оставив вам на память Talisman of Evasion.

Первое правило Бойцовского клуба...

Первая миссия за нежить. Центр города. Два гражданина с усердием лупят друг друга, толпа с восхищением на них взирает. Одного гражданина зовут Робертом, а второго – Тайлером. Узнали? Это же герои культового фильма Fight Club!



Давай, Тайлер! Мочи его!

Веселая вкуснятина наносит ответный удар

Во второй миссии кампании нежити заложено просто неприличное количество секретов. Во-первых, после нахождения гробницы некромансера и последующей скриптовой сценки пройдите на север мимо вырубленных деревьев. Дорога направо ведет к тусовке колдунов, у которых можно разжиться Voodoo Doll, а дорога налево (для ее нахождения взорвите деревья напротив первой дороги) – к парочке Sasquatch'ей, которые, проквакав что-то вроде "Они обнаружили нашу берлогу! Убейте их!", будут рады подарить вам

ORCS ORCS



Вот здесь панды обычно отдыхают от трудов праведных

Claws of Attack +6 (посмертно, разумеется). Во-вторых, к юго-востоку от этого места можно встретить Тикондриуса, расправляющегося с местным населением. В-третьих, на западной окраине города, рядом с казармами "зеленых", стоит одинокое надгробие. Проложив с помощью Meat Wagon'ов просеку рядом с ним, вы имеете шанс наткнуться на сук... то есть, простите, на место отдыха панд (Pandaren Relaxation Area), где у вас будет видение... Не исключено, что это видение вы не успеете запомнить (уж больно быстро оно исчезнет). В таком случае поищите картинку с двумя пандами где-то на этой странице.

Очень Голодная Ящерица

Шестая миссия орочьей кампании. После того как под ваш контроль перейдут минотавры, идите на юго-восток. В небольшой пещерке вы наткнетесь на Очень Голодую Ящерицу (Hungry Hungry Lizard), поедающую подземные грибы. Съев всю грибную поросль, несчастная рептилия взорвется (Eat till you explode, ©GTA3), открыв вам доступ к артефакту Lion Horn of Stormwind, дающему герою защитную ауру (аналогичную Devotion Aura). Кстати, название ящерки – намек на классическую настолку Hungry Hungry Hippos (насколько я помню, в ее аналог играли еще в Советском Союзе – помните игру с четырьмя бегемотами по краям поля?).

Орки из прошлого

Отличия орочьего арсенала WC3 от WC2 заметны невооруженным глазом, и перечислять их тут нет смысла. А хотите полюбоваться на "старых" орков? Милости просим, загружайте шестую миссию из кампании нежити. Орки из Клана Черного Камня не используют такие новинки, как Kodo, Tauren и Wyvern, зато в их распоряжении имеются многие юниты из второй части игры – драконы, например. Жаль только, что командует ими компьютер, посему этих "ветеранов" вы скоро возненавидите – спокойной жизни они вам не дадут.

Из князей – в грязь

Одно из возможных имен Death Knight'а в мультиплеере – Baron Perenolde. Это еще одна отсылка на вторую часть саги. Если вы внимательно читали тексты брифингов (или я один такой?), то должны помнить, что Перенолдом звали лидера Алтерака, одного из людских государств, который пошел на союз с орками и предал своих союзников. Вот, оказывается, до чего докатился этот, когда-то благородный дворянин – в Death Knight'ы подался...

Стишки от дядюшки По

Подключитесь к battle.net. Зайдите в чат-рум. Зажмите Ctrl-Alt-F1. На экране появится стихотворение Эдгара Алана По the Bells.

Что в голосе тебе моем?

Хорошая традиция всех близзардовских Craft'ов – забавные реплики, выдаваемые юнитами после нескольких кликов подряд. Разумеется, WC3 не стал исключением. Перед вами – наиболее интересные высказывания.

Footman: "Uncle Lothar wants you!"
Намек на "Uncle Sam wants you for the US Army" – американский аналог нашего лозунга "Родина-мать зовет!".

Rifleman: "This is my... boomstick!"
Думаю, любой квакер знает, что такое "бумстик". Однако тут прослеживается цитата не из лексикона квакеров, а из фильма "Армия Тьмы". Кстати, едва ли не половина реплик Rifleman'а позаимствована из репертуара героев вестернов.

Sorceress: "Click me baby one more time".
Почти буквальная цитата из популярной песенки некой Б. Спирс.

Sorceress: "Let's chat on Battle.net sometime".
Да, с такой девушкой и початиться не грех. Только лучше не на battle.net, а на более подходящих сайтах – той же "Кроватке", например.

Sorceress: "For the End of the World spell, press Ctrl-Alt-Del".
А ведь правду говорит! Нажатие указанных клавиш приводит к концу света WC3. Проверено.

Knight: "I never say "Ni"".
Намек на Monty Python and the Holy Grail – помните Рыцарей, Которые Говорят "Ни"?

Mortar Team: "And that's how baby dwarves are made..." *издают малопристойные звуки* "What's that? Get your finger out of that bunghole!"
Тут я ничего комментировать не буду. Пусть каждый понимает все в меру своей испорченности.

Gryphon Rider: "This warhammer costs 40 thousands, heh heh".
Намек на Warhammer 40k.

Mortar Team: "Clearly, Tassadar has failed us. You must not!"
Буквальная цитата из репертуара Алдариса. Конкретно – из его речи на брифинге первой миссии протосской кампании первого Starcraft'а.

Mountain King: "Could you put some bonus points in my drinking skill?"
Тут я ему посочувствую. Такого скилла, как "умение пить (спиртные напитки, естественно)", в WC3 нет и вряд ли будет...

Mountain King: "What the bloody hell are you playing at?"
Выражение "what the bloody hell..." – явная цитата из репертуара Локсли (помните главу Гильдии воров в Fallout 1?)

Muradin
Если на нем долго кликать, он начнет сыпать цитатами из выпуска американской телеигры Celebrity Jeopardy Skit с участием Шона Коннери, а также из фильма "Неприкасаемые" с тем же актером.

Grunt: "Why are poking me again?"
Продолжение "крика души" орков из первых двух частей WC – "Stop poking me!" помните?

Grunt: "Me no sound like Yoda. Do I?"
Действительно, в голосе орков есть что-то от Йоды.

Grunt: "It's not easy being green".
Нечто похожее пел в свое время лягушонок Кермит.

Headhunter: "You wanna buy a cigar?"
А что еще может предложить товарищ с явным латиноамериканским акцентом?

Headhunter: "Say hello to my little friend".
Цитата из репертуара Axethrower'a из WC2 (который в свою очередь цитиро-



вал героя Аль Пачино из "Лица со шрамом").

Tauren: "Got milk?"
Широко известная в Америке фраза из рекламы молока. Нашим соотечественникам она, скорее всего, известна по культовой игрушке Postal.

Tauren: "What are these letters burned on my ass? *удар копытом в монитор*"
Намек на историю о быке, который попросил поймавшего его волка посмотреть, что у него за клеймо на заднице (после чего заехал ему копытом в лоб и был таков).

Witch Doctor: "What the Iron Troll is doing right now is putting heads into a pot. They have to boil for twenty minutes, so the eyes can be used in the second dish, an Iron Raspberry Sorbet!"
Замечательный рецепт, вы не находите? Можете попробовать приготовить сие блюдо на досуге. Кстати, само название Witch Doctor позаимствовано из консольной игрушки Banjo Kazooie (где имелся Mumbo the Witch Doctor).

Blademaster: "Twin blade action, for clean close shave every time".
Намек на рекламу бритв Gilette. "Одно лезвие бреет чисто, а второе – еще чище".

Dryad: "You communicate by clicking on me, I communicate by doing what you say".
Какой прогресс! Юниты начали догадываться об истинной сути вещей!

Dryad: "I'm not in season!"
Упс, а я забыл, что к оленихам лучше клеиться только в брачный сезон...

Druid of the Claw: "Bear arms!"
Игра слов – "bear" переводится и как "медведь" (сущ.), и как "носить (оружие)" (гл.), а "arms" – либо как "руки", либо как "оружие".

Druid of the Claw: "I can't stop dancing!"
Привели мишку на ярмарку, плясать заставили... А ему понравилось!

Druid of the Talon: "I am the Dark Knight... elf".
Намек на Бэтмена – Рыцаря Ночи. Кстати, прослеживается игра слов, основанная на созвучии "Night" (ночь) и "Knight" (рыцарь).

Druid of the Talon: "Talon. Druid of the Talon".
Почти что "Бонд. Джеймс Бонд".

Keeper of the Grove: "My father was mounted over someone's fireplace".
Памяти Deer Hunter'а посвящается.

Priestess of the Moon: "My tiger was trained for war. He's gr-r-r-reat!"
Намек на Tony the Tiger из рекламы кукурузных хлопьев, который тоже "gr-r-r-reat!"

Priestess of the Moon: "Crouch, tiger. I sense a hidden dragon".
"Крадущийся тигр, невидимый дракон" - неужели не догадались?

Demon Hunter: "Darkness called, but I was on the phone, so I missed him".
Намек на часто употребляемую "плохими" героями фразу "Darkness calls!". Тьма звонила, а Demon Hunter в это время с кем-то болтал по телефону...

Demon Hunter.
Одна из его реплик зачем-то проигрывается задом наперед. Если открыть соответствующий wav-файл в любом звуковом редакторе (хотя бы в Windows Sound Recorder) и выбрать опцию reverse (проиграть в обратном порядке), то можно услышать "I love green trees". А что еще от эльфа ожидать?

Acolyte: "All I see is blackness! Oh, my hood is down".
Вопли несчастного фанатика о грядущем конце света объясняются просто – ему капюшон на глаза съехал...

Acolyte: "My life for Aiur! Uh, I mean Ner'Zhul".
Цитата из репертуара Zealot'а.

Ghoul: "We eat brains!"
Намек на "Ночь оживших мертвецов". Мозги-и-и! Свежие мозги!

Ghoul: "No guts, no glory".
А это – достаточно популярная фраза, широко использовалась в "Армии Тьмы", еще одном фильме на ту же зомбячью тему.

Necromancer: "I see undead people!"
Цитата из "Шестого чувства".

Crypt Fiend: "Spider sense... tingling".
Цитата из "Человека-Паука". Помните "паучье чутье", не раз выручавшее Питера Паркера?

Death Knight: "I am the one horseman of the apocalypse!"
Да уж, с такой физиономией остальные три всадника без надобности – одного хватит...


Панда со своим отпрыском за спиной – пародия на одного из героев классического самурайского фильма

Death Knight: "Bluha!"
Цитата из репертуара Valkyrie. А еще – намек на Frau Bluha из "Молодого Франкенштейна".

Dreadlord: "I'm a dreadlord, not a druglord!"
"Я не наркобарон, и вообще, я – не я, и лошадь не моя!" Знаем мы ваши отмазки...

Dreadlord: "This is not a dress, it's a standard dreadlord uniform".
Явный намек на одежку Dreadlord'а из альфа-версии игры (см. статью в этом же номере). Сейчас его прикид уже мало похож на платье, так что сия реплика морально устарела.

Dreadlord: *звонок мобильника* "Yes? Darkness, hey, what's up? The Demon Hunter left you a message? No, I don't have his number".
Не дозвонившись до Demon Hunter'а, Тьма принялась названивать Dreadlord'у...

Lich: "Dead man walking".
Намек на фильм "Мертвец идет". А вообще-то, такой фразой в американских тюрьмах предупреждают окружающих о том, что вот-вот приведут осужденного на смерть.

Lich: "I am the ghost of Warcraft past".
Помимо понятных ассоциаций с "призраками прошлого", Lich намекает на то, что он (как и прочие личи) "сделан" из оркских магов второй части игры, попавших в лапы к демонам...

Lich: "Im-ho-tep!"
Намек на "Мумию". Помните замогильные голоса, призывающие Имхотепа?

Lich: "You are the weakest lich. Goodbye".
Намек на западный аналог нашего "Слабого звена": "Вы – самый слабый лич. Прощайте".

Bandit (NPC): "Nomad, wanderer, rover, vagabond – call me what you will".
Буквальная цитата из "Wherever I may roam" авторства Metallic'и.

Forest Troll (NPC): "Jabba no bata batu".
Нечто подобное произнес Биб Фортуна (советник Джаббы Хатта, с "хвостом" вокруг шеи) в шестом эпизоде "Звездных войн". В вольном переводе означает "Джабба занят".

Ogre (NPC): "That way! No, that way!"
Цитата из репертуара Ogre из WC3. Получается, огр цитирует самого себя?

Ogre (NPC): "I'm with stupid! Me too!"
Вот так, обе головы огра частенько ссорятся между собой.

ВОЕННЫЙ МУЗЕЙ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Великие битвы прошлого

Ютландское сражение

Главное морское сражение первой мировой войны между английским Гранд-Флитом и германским флотом Открытого Моря. Произошло 31 мая 1916-го года в Северном море, примерно в 90 милях к западу от полуострова Ютландия. Английский флот под началом адмирала Джеллико имел 28 дредноутов, 9 линейных, 8 броненосных и 26 легких крейсеров, 79 эсминцев. Немецким флотом командовал адмирал Шеер, а состоял он из 16 дредноутов, 6 броненосцев, 5 линейных и 11 легких крейсеров, 61 эсминца. Потери англичан составили 3 линейных крейсера, 3 броненосных крейсера и 8 эсминцев. Германский флот потерял броненосец, линейный крейсер, 4 легких крейсера и 5 эсминцев. Особого влияния на ход войны сражение не имело.


Командующий британским флотом адмирал Джеллико

Предыстория

К началу войны германский флот значительно уступал британскому по всем классам кораблей. Особенно велико было отставание по линейным силам: Англия имела 29 линкоров и линейных крейсеров в строю и 13 в постройке, Германия 19 в строю и 7 в постройке. Решиться при таком соотношении сил на генеральное сражение было бы для немцев чистым самоубийством. Поэтому они задумали разбить английский флот по частям. Была разработана хитроумная операция, в которой бригада линейных крейсеров должна была послужить своего рода приманкой. По мысли германского морского штаба, разворачиваться она должна была так: линейные крейсера с большим шумом проводят какую-то операцию, носящую все признаки локальной. На их перехват англичане выводят часть своего линейного флота, немецкие крейсера осуществляют отход, заманивая неприятеля в квадрат, где его поджидают главные германские силы.





Первой такой операцией был обстрел побережья Англии. Казалось, расчет немцев безупречен, уж на обстрел собственных городов англичане должны среагировать мгновенно. Увы, на деле это оказалось не так – англичане, фигурально выражаясь, проспали немецкое нападение, и их флот в море не вышел.

Следующей была операция на Догербанке. Объектом нападения была рыболовная флотилия, а, поскольку с продовольствием на Британских островах уже было плоховато, защитить ее от уничтожения было для англичан делом первостепенной важности. На этот раз сплоховали немцы, их главные силы опоздали с выходом, в результате чего германский флот лишился линейного крейсера.

Наконец, третьей операцией было нападение на норвежский конвой. Британия получала оттуда немало стратегического сырья, так что и тут должна была бросить на защиту какую-то часть своих главных сил.

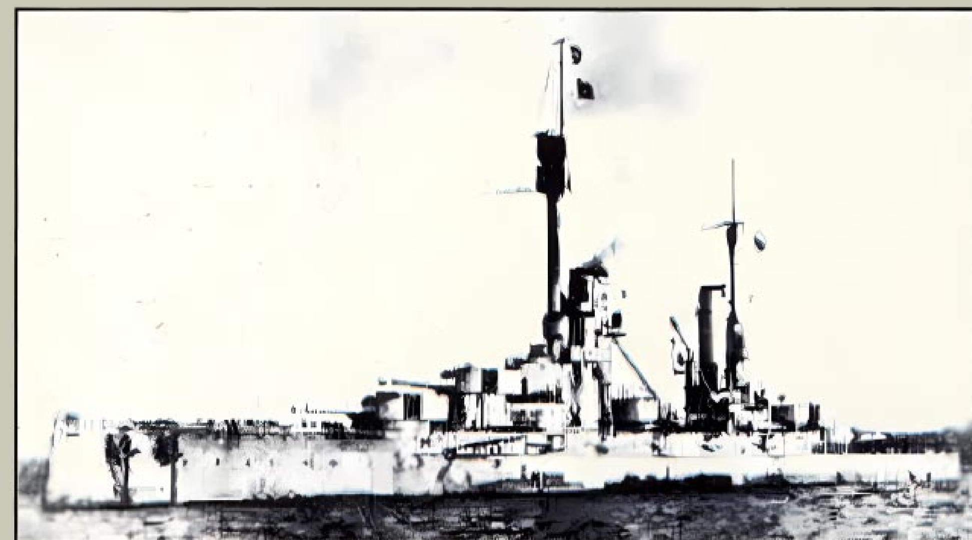
Эта операция и привела к Ютландскому сражению. Англичане действи-



тельно устремились в поставленную немцами ловушку, однако не частью сил, а всем Гранд-Флитом. Дело в том, что задолго до этого боя русским водолазам удалось поднять с севшего на мель в Балтийском море немецкого крейсера шифровальные книги. Копии этих книг были тут же переданы союзникам, так что англичане получили возможность свободно читать переговоры немцев по радио. Благодаря этому, они разгадали хитрость немцев и решили в свою очередь устроить ловушку им.

Сражение

Ютландское сражение делится на три фазы: бой линейных крейсеров, бой главных сил, ночная атака миноносцев. В 15.30 английская эскадра адмирала Битти (4 дредноута, 6 линейных крейсеров) обнаружила немецкое соединение адмирала Хиппера (5 линейных крейсеров). Увеличив скорость, Битти пошел на сближение с неприятелем (при этом английские дредноуты отстали и участия в этой фазе боя не принимали), и в 15.48 обе стороны открыли огонь.







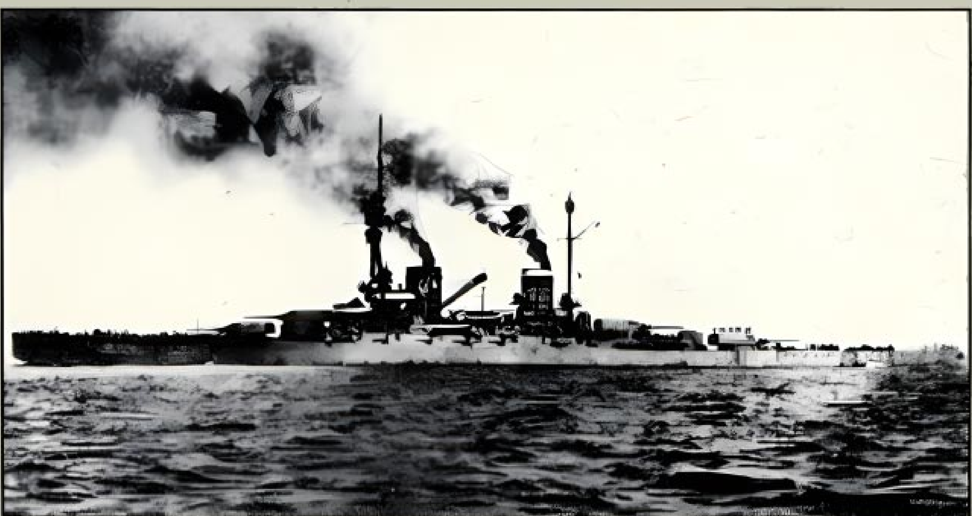
Стычка продолжалась около получаса, за это время англичане потеряли два линейных крейсера, немцы же отделались легкими повреждениями. Хиппер вполне мог бы потопить и остальные крейсера англичан, но тут подоспели британские дредноуты, так что немцы перешли ко второй части своей операции – заманиванию англичан на главные силы.

Бой главных сил начался в 18.20, причем в крайне невыгодных для немцев условиях. 24 английских дредноута в шести кильватерных колоннах вышли в голову немецкой колонне, перестроились в боевой порядок и совершили классический охват неприятеля. Сражаться в такой ситуации, да еще против почти вдвое более сильного неприятеля, не имело смысла, поэтому германский флот, прикрывшись дымовой завесой, совершил поворот "все вдруг", лег на противоположный курс и вышел из боя.

Командующий германским флотом адмирал Шеер

В ходе непродолжительного огневого контакта немецкие артиллеристы опять оказались на голову выше английских. Они потопили линейный и броненосный крейсер, а еще два получили такие повреждения, что затонули на следующий день. Потери же немцев составили легкий крейсер, а один линейный крейсер был поврежден и позднее затоплен командой.

Ночные атаки миноносцев происходили в обстановке полной неразберихи, так что потом пришлось долго выяснять, кто же кого атаковал. Немцы при этом потеряли броненосец и два легких крейсера (причем один из них был потоплен таранным ударом собственного линкора).



К утру следующего дня главные силы обеих флотов вернулись на свои базы.

Итоги

Как это всегда бывает в сражениях с неопределенным исходом, победу в Ютландской битве приписали себе обе стороны. Немцы при этом упирали на то, что они утопили значительно больше кораблей противника, чем потеряли. Англичанам же пришлось применить средневековую формулу: "За кем осталось поле боя, тот и победил".

Споры на эту тему продолжаются до сих пор, однако большинство нейтральных исследователей сходятся в том, что если это и не победа немцев, то для британского флота явное поражение. Адмирал Джеллико, имея полуторное, если не двойное преимущество в силах, зная планы неприятеля, тем не менее, не смог полностью его разгромить. Для флота "Владычицы морей" итог весьма плачевный.

Ютландия в играх

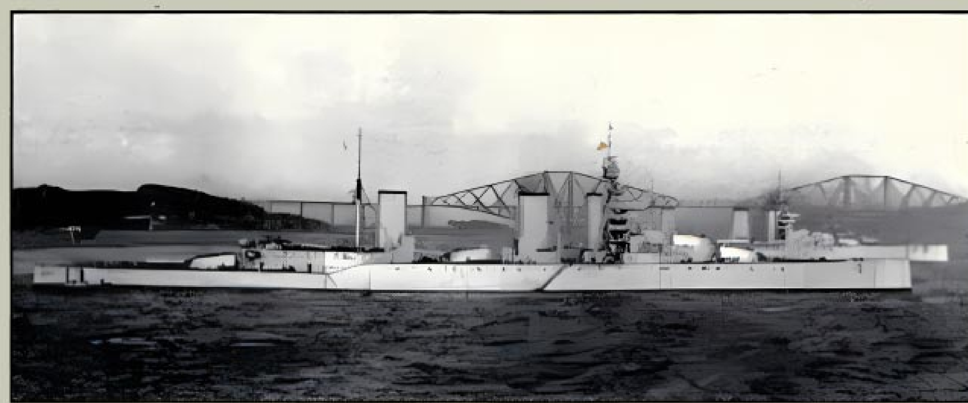
Это сражение не избаловано вниманием игроделов (как и вообще война на море). Первой игрой была Jutland, выпущенная в 1993 году компанией Software Sorcery. Основной ее особенностью была возможность наблюдать за ходом сражения с мостика флагманского корабля. Выглядело все достаточно красиво, особенно впечатляли взрывы британских кораблей. Именно британских, поскольку из-за конструктивных недостатков при возникновении пожара в башнях главного калибра огонь проникал в погреба и корабль взлетал на воздух. Немецкие же корабли такого недостатка не имели и тонули чинно, благородно. Уже из этого примера видно, что исторические реалии в игре были проработаны хорошо.





Флагман адмирала Шеера линкор "Фридрих дер Гроссе" (то бишь "Фридрих Великий")

Вышедшая в 1996-м году последняя, пятая, часть Great Naval Battles была посвящена первой мировой войне. Хотя там имелись сценарии практически по всем морским битвам этой войны, центральное место занимала Ютландская. Об этой игре мы рассказывали во втором номере за этот год (в рубрике ForgottenWare), так что не будем повторяться. Отмечу только, что эта часть разработчикам удалась несколько хуже, чем предыдущие четыре, посвященные второй мировой.



Наконец, буквально на днях появился варгейм Джона Тиллера, носящий название Jutland. Уж не знаю, как там обстоит дело с копирайтами, но факт есть факт, новая игра называется точно так же, как и старая. Однако никакого отношения к своей предшественнице она не имеет. Это классический варгейм, безо всяких там видов с мостика, трехмерных боевых постов и прочих изысков.

В этом номере есть миниобзор данной игры, так что не стану о ней больше ничего рассказывать. Однако всем Настоящим Стратегам рекомендую обратить на нее пристальное внимание, тем более что морские варгеймы освоить значительно легче, чем наземные.

НИМ





Л. Тютелев

Invictus возвращаются

Издатель	Не объявлен
Разработчик	Invictus http://www.invictus.hu/english/index.html
Жанр	Автосимулятор
Дата выхода	IV квартал 2002 года
Сайт игры	
Наш сайт	
Смотри на диске	Скриншоты

Такую игру, как Insane, наверняка помнят все. Что и говорить, отличное было произведение – зажигательное. А вот разработчиков того проекта, думается, припомнить сможет не всякий. Не ломайте голову. Это венгерские программисты (братья по соцлагерю!) из Invictus, которые в данный момент времени заняты работой над новым автосимулятором. Но не спешите радоваться – это вовсе не сиквел Insane…



На высоте не только проработка внешности машины, но и ее внутренностей

На венгерском сайте, посвященном автосимуляторам (http//www.hsw.hu/), совсем недавно появилось неплохое интервью с разработчиками новой гоночной игры, название которой пока не оглашается. Однако информация, которой поделились Invictus, несколько скриншотов и их предыдущая игра дают веские основания полагать, что новый проект, по меньшей мере, не пройдет незамеченным. А лично мне кажется, что это будет классное гоночное произведение.

Виртуальный город. Виртуальный тюнинг

Сегодня автомобиль уже перестал быть тривиальным средством передвижения и превратился в самое настоящее орудие по выражению личности владельца. Словом “тюнинг” в наши дни пестрят практически все автомобильные издания, и о том, что это такое, знает даже самый простой учащийся начальных классов. Все это не могло не найти своего отражения в гоночных компьютерных играх. Если кто-либо выпускает сегодня игру, в которой нельзя постепенно усовершенствовать своего железного коня, то обрекает себя тем самым на неудачу. Естественно, хардкорные симы, где тюнинг запрещен регламентом соревнований, не в счет.

Invictus следуют моде. Их новое произведение представляет собой симулятор урбанистических автогонок, в которых участвуют навороченные до неузнаваемости обычные “гражданские” машины. Стрит-рейсинг, и все дела. Действие будет проходить в вымышленном мегаполисе. Интересно, что разработчики хотят сделать игру летней и солнечной, оправдывая свое решение тем, что это самая драйверская погода. И вы знаете, с ними трудно не согласиться. О размерах города точной информации пока нет. Однако уже сейчас известно, что авторы создали сеть дорог протяженностью около ста километров. Для выяснения отношений между горячими городскими водителями – более чем достаточно. Конечно же, по улицам будут сновать пешеходы, перемещаться полицейские и нудно плестись трафик. В мегаполисе вы сможете найти несколько видов



Супер-мега-заряженный вариант обычного бюджетного хэтчбэка

дорог: это обычные улицы, шоссе и скоростные хайвэи. Соответственно, для каждого типа нужно настраивать должным образом автомобиль и применять свои методы вождения. Кстати, про настройки разработчики пока не обмолвились и словом, но, помня Insane, рискнем предположить, что с этим у игры будет полный порядок. Зато о модели повреждений – чуть ли не целый талмуд.

Машину можно будет убить по нескольким параметрам. Вместе или раздельно – это уж как повезет. Если будете злоупотреблять физическими контактами легкой формы, то отделаетесь царапинами на боках машины. Врежетесь посильнее – не избежать деформации отдельных деталей кузова. Еще более агрессивная езда повлечет удаление наружных панелей, двери начнут открываться, а капот громко и противно хлопать. Стекла, естественно, разобьются вдребезги! При этом будет верно обсчитаны вредные последствия для двигателя и ходовой. Похоже, разработчики сами в восторге от того, что у них получилось. Потирая руки, они говорят, что сложно даже предположить, какие будут последствия от фронтального удара о грузовик на приличной скорости.

Симулятор онли!

Автопарк игры – это шестнадцать различных машин, которые являются точными прообразами настоящих авто. Посмотрите на скриншоты. Видите, это же старинная VW Jetta в кузове купе, но нафаршированная, по всей видимости, так, что даже большие, мощные “бэмэвэ” будут отдыхать. Однако названия у машин при всем этом – вымышленные. Отчего? Как заявляют разработчики – автопроизводители не рискнули дать лицензии ввиду присутствия в игре… уже расписанной во всех красках выше модели повреждений. Суеверные какие, подумать только!

Графика игры будет полностью оригинальной (по сравнению с Insane). Разработчики специально для нового проекта подготовили движок. Он способен будет не только выдавать качественную картинку (а модели машин очень даже хороши), но также займется серьезными просчетами, обеспечивая игре действительно достойную физическую модель. На прямой вопрос, чем будет игра, аркадой или симулятором, Invictus ответили смело – симулятором! И дай-то Бог!

Появление проекта намечено на конец осени сего года. Чувствуется, урожайным будет нынешнее Рождество и предшествующий ему месяц.



А это – полицейская машина, демонстрирующая серьезную проработку подкапотного пространства

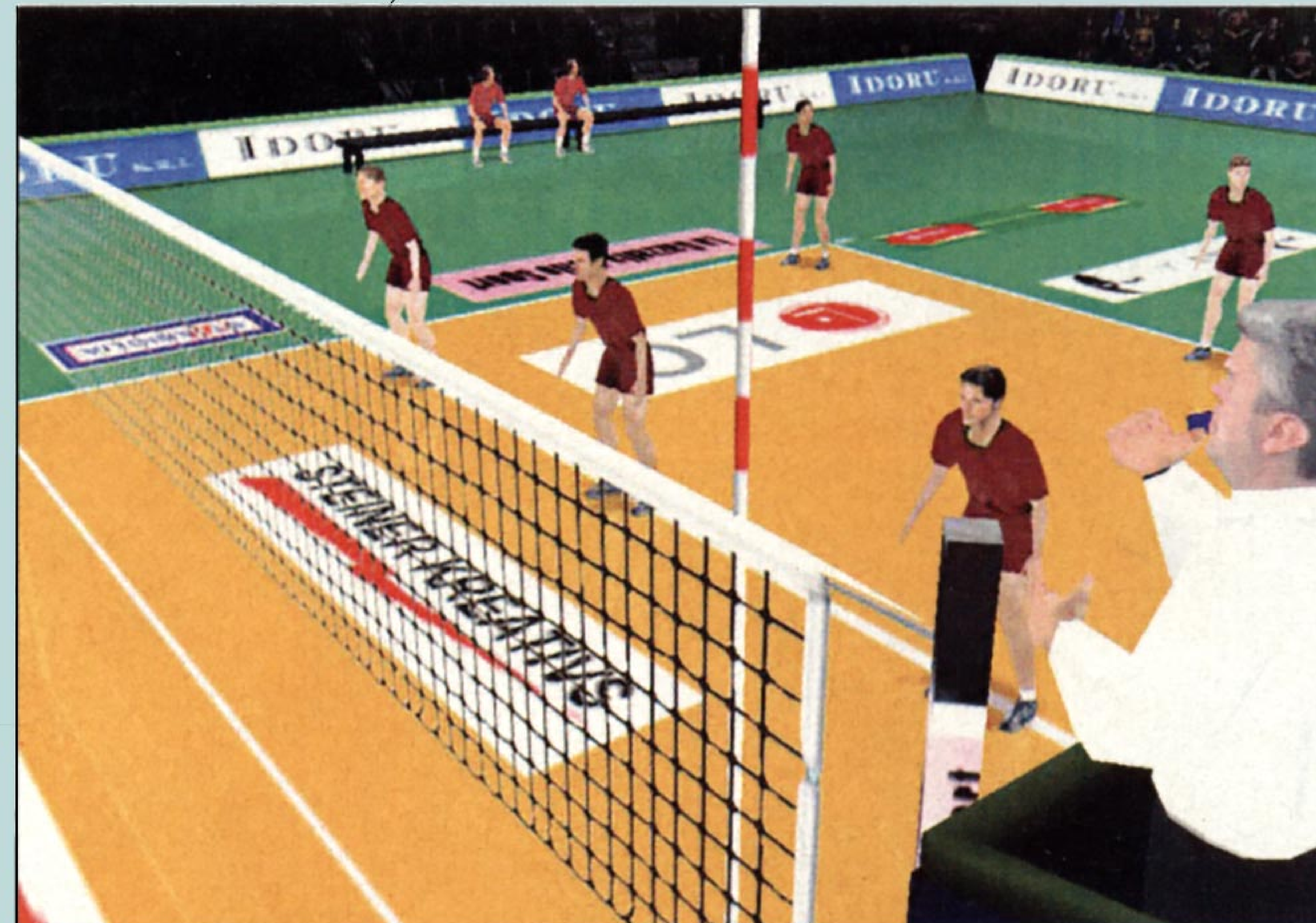
Владимир Чаплыгин

Volley World League

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Отсутствует
Разработчик	Idoru
Дата выхода	Первая половина 2003 года

Мировая лига – самое крупное и престижное волейбольное соревнование, в рамках которого представители стран-участниц, по системе чем-то похожей на футбольную Лигу Чемпионов, оспаривают звание лучшей команды планеты. Кстати, в нынешнем сезоне российская дружина наконец-то заняла первое место, убедительно обыграв в финале очень сильную бразильскую сборную с итоговым счетом 3-1. Помимо этого, из семи индивидуальных премий пять по заслугам достались нашим спортсменам. Именно этому состязанию посвящено детище итальянских программистов из Idoru.

Volley World League станет первой компьютерной игрой, которая будет симулировать не пляжный, а классический волейбол. Разработчики обещают со всей тщательностью подойти к копированию не только манеры игры шестнадцати сборных, но и каждого игрока из 120 представленных. Статистика завершившегося сезона, консультации тренеров и спортсменов, грамотное применение технологии motion capture и средненький графический движок собственного изготовления должны в итоге дать довольно неплохой результат.



Единственная незадача – отсутствие издателя за пределами Италии. Зато ведущие спонсоры реальной Мировой лиги уже изъявили желание разместить в виртуальной Volley World League свою рекламу, разумеется, не на безвозмездной основе.

Search and Rescue: Coastal Heroes

Жанр	Вертолетный симулятор
Издатель	Global Star Software
Разработчик	Interactive Vision
Дата выхода	IV квартал 2002 года

Похоже, для небольшой компании Interactive Vision становится доброй традицией каждый год выдавать на-гора очередную часть уже ставшего сериалом симулятора спасательного вертолета береговой охраны по имени Search and Rescue. На этот раз девелоперы почему-то не захотели прилепить цифирь 4, зато поставили двоеточие и приписали ни к чему не обязывающее словосочетание Coastal Heroes, хотя игра отнюдь не является адд-оном к появившейся прошлой осенью третьей части.

В ноябре вам предстоит сесть за руль одного из трех спасательных вертолетов (The HH-65A Dauphin, Sikorsky SH-3 Sea King или же BK-117 C-1) и с блеском выполнить свыше ста разнообразных миссий, большая часть которых когда-либо имела место быть на пляжах США. Причем каждое новое задание окажется намного ответственнее, чем предыдущее. Помимо этого, обещают исправить систему динамического освещения, довести до ума моделирование различных погодных эффектов, а также улучшить не только модели вертолетов и окружающего ландшафта, но и придать более-менее человеческий вид всем отдыхающим на побережье.



Из прочих фич следует выделить абсолютно новый режим карьеры, улучшенный интерфейс и возможность самостоятельно выбирать способ спасения попавших в беду.

NASCAR Racing 2003

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Vivendi
Разработчик	Papyrus
Дата выхода	Февраль 2003 года

Компания Papyrus наконец-то представила на суд публики до ужаса скудный на всевозможные сенсации официальный пресс-релиз, из которого следует, что поклонникам популярных американских кольцевых автогонок следует запастись терпением до февраля. Именно тогда по всему миру состоится релиз NASCAR Racing 2003.

Увы, но по сравнению с прошлогодней версией, различия будут не столь внушительными, как этого бы хотелось в идеале.

В отношении графики можно даже не беспокоиться: на скриншотах значительно усовершенствованный движок игры смотрится очень и очень недурственно. А вот в плане геймплея особых откровений ждать не стоит – разработчики постараются отточить до блеска все, что мы могли видеть в предыдущей части. Все те же чертовски приятные копания в боксах, утомительные тренировочные заезды, интригующие соревновательные этапы и непередаваемые ощущения, когда выжимаешь из своей лошадки 193 мили в час, все это – лучше и красивее.

Что касается реалистичности и правдоподобной статистики, то и здесь все в порядке: модель повреждений еще сильнее напоминает реальность, все необходимые лицензии давно приобретены, а за основу взяты данные по еще не стартовавшему сезону 2003 года. Так что имя чемпиона придется ковать собственными усилиями, без малейшей оглядки на историю. Единственное, что остается под вопросом, так это станут ли доступны геймерам давно отошедшие от дел легенды или же им разрешат вселяться только в шкуры нынешних гонщиков.



Ski Jump Challenge 2003

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	RTL Entertainment
Разработчик	VCC Entertainment
Дата выхода	Декабрь 2002 года

Сериал Ski Jump Challenge вырос из некогда любительского проекта маленькой немецкой компании VCC Entertainment. Уже три года игра преподносится достопочтенной публике исключительно как коммерческий продукт, где геймерам предлагается влезть в шкуру прыгунов на лыжах с трамплина. Кстати, о шкурах. Судя по выложенному в Сети видеоролику, демонстрирующему реальные сцены из игрового процесса, программисты наконец-то избавились от преследовавшего предыдущие части их детища графического ляпа - так называемого эффекта телепузиков, когда кожа спортсменов была похожа на тягучую резину, из которой в советские времена производили дешевых пупсов на свадебные автомобили. Теперь режиссеры не стесняются на высоте птичьего полета замирать над самыми живописными местами горнолыжного курорта и сразу же максимально близко наводить камеру на главных персонажей.

Само собой разумеется, в декабре нас ждет более детальная проработка режима карьеры, плюс значительное расширение количества лыж, специальных креплений и экипировки. Все остальные элементы геймплея останутся без изменений, в том числе и отсутствие дорогостоящих лицензий на право использовать в игре реальные фамилии прыгунов, за исключением “лица с обложки” Мартина Шмитта.



Championship Manager 4

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Sports Interactive
Дата выхода	Декабрь 2002 года

Четвертый Championship Manager должен стать самым “народным” футбольным менеджером за всю историю существования данного жанра. Причины, побудившие меня взять на себя смелость сделать такое заявление, следующие. Во-первых, это регулярные чаты разработчиков с самыми авторитетными фанатами своего детища. Причем опытные геймеры в виртуальных собеседованиях выступают в роли своеобразных учителей, умудряющихся за максимально короткий срок дать огромное количество дельных советов по улучшению игры. Так, по многочисленным просьбам, к двадцати шести запланированным ранее мировым чемпионатам была добавлена корейская лига. Во-вторых, выход в свет пилотного номера красочного журнала The Official Championship Manager, в котором были подробно освещены все готовящиеся в недрах компании Sports Interactive проекты. Разумеется, самая большая статья повествовала об основных особенностях CM4.

Главная новость – игра строится на абсолютно новом, но все-таки двухмерном графическом движке. Качественной трехмерной трансляции матчей как не было, так и не будет, зато неисчислимое количество менюшек обзаведется разрешением не менее 800 на 600 точек и, как минимум, 24-битной глубиной цвета. Кроме того, специально сформированный отдел слежения за футбольной статистикой обещает достоверно воспроизвести положение дел на мировом трансферном рынке по состоянию на конец октября сего года. Наконец, официальная демо-версия должна объявиться во всемирной паутине в самое ближайшее время.



Racing Simulation 3

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Ubi Soft Entertainment
Разработчик	Ubi Soft Entertainment
Дата выхода	Зима 2003 года

Еще каких-то пять лет назад парижане из Ubi Soft Entertainment надежно чувствовали себя на рынке симуляторов “Формулы-1”. F1 Racing Simulation (1998 года выпуска, в основу которого лег сезон-96), на фоне царствовавшего тогда второго Grand Prix, пусть и не мог записать на свой счет хвалебный эпитет “сверхреалистичный”, но отнюдь не входил в касту аркад. Зато игра-основоположница запомнилась захватывающей динамикой и добротной по тем временам графикой. Вторая часть пролетела настолько незаметно, что о ней даже нечего вспомнить. Ныне французам придется конкурировать и с Grand Prix 4, и с F1 2002 от монстров из EA Sports.

В основе Racing Simulation лежит графическая технология Revenge. На один болид тратится не менее трех тысяч полигонов, причем эти цифры не касаются четырех вращающихся колес, которые будут прорисовывать отдельно по особой схеме. Что касается модели повреждений, то разработчики обещают ее сделать “в меру реалистичной”. Что они вкладывают в это понятие, нам не известно. Зато точно установлено, что в игре запланированы 16 трасс и настоящие фамилии гонщиков.

Думаю, не стоит обращать пристальное внимание на заявленные в пресс-релизе стандартные рекламные фразы о наилучшем в этой вселенной игровом процессе и блистательной работе виртуального телеоператора. Как говорится, знаем - плавали. Думаю, по части великолепных ракурсов Ubi Soft Entertainment не сможет переплюнуть канадцев из EA Sports.



Crashday

Жанр	Симулятор автотрюков
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Moon Bite
Дата выхода	Лето 2003 года

Если попытаться кратко охарактеризовать суть Crashday, то это Tony Pro Skater 3, но только про машины. И там, и там надо вытворять немыслимые трюки в усложняющихся от уровня к уровню условиях. Например, как вам понравится на скорости свыше 100 км/ч взобраться на высокий желоб и с разгона, вращаясь вокруг своей оси, стремительно полететь носом вниз? А может лучше стоит устроить показательный заезд по вертикальной стене? Наконец, почему бы не попробовать повторить увиденный в детстве смертельный трюк, который до сих пор обожают делать профессиональные каскадеры – проехать на мотоцикле рядом с куполом цирка? Студия Moon Bite предоставит вам это, плюс несколько типов уличных гонок на выживание.

Как ни странно, но это безумие подкреплено интересным сюжетом. Вы работаете на сумасшедшего парня по имени Герд. Если вашим хлебом является создание невероятных трюков, то его – съемка ваших выкрутасов на видеокассеты и их продажа крупным телекомпаниям.

По поводу разбитых автомобилей (их будет 12 типов) можно не волноваться, все они краденные. Зато стоит побеспокоиться о своих коллегах-конкурентах, которые в любой момент с радостью впечатают вас в стену или сбросят в протекающую под мостом речку. Расправиться с одним из них – это мало, ибо таких готовых на все парней ровно пятеро. И всех придется устранить. Неужели нельзя по-человечески договориться и поставить обалденный совместный трюк для второй части фильма “Три икса”?



Speedway Grand Prix

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Techland
Дата выхода	вторая половина 2003 год

Братья-славяне из польской компании Techland – частые гости в нашем журнале. На ниве симуляторов и спортивных проектов они уже успели “засветить” Pet Soccer и Xpand Rally, а в разделе action – Chrome и Day of the Mutants. С недавних пор в этот список попал мотосимулятор Speedway Grand Prix. Что самое интересное, все эти разноплановые игры объединяет одна вещь – Chrome Engine, плюс постоянные переносы даты релизов.

Speedway Grand Prix – популярное в Европе мотосоревнование (соответствующие лицензии прилагаются). Из этого следует, что нас ожидает набор из реально существующих трасс, настоящих мотоциклов и фамилий гонщиков. Если судить по заявленным режимам (time trial, single heat, Grand Prix и multiplayer), то игра больше всего будет походить на погрузившийся нынче в забвение сериал Motocross Madness. Несмотря на то, что изначально движок создавался для шутера от первого лица, помимо красивой графики, разработчики собираются приятно удивить публику просчитанной до малейших деталей физикой и сбалансированной моделью повреждений. В одном из интервью PR-менеджер Techland пан Ян Марек сказал следующее: “Разбиваться будет не только наездник, но и его стальная лошадка. Это непременно скажется дальше по ходу игры”. Не разошлись бы слова с делом...



Four Four Two: Touchline Passion

Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	SCi Games
Разработчик	SCi Games
Дата выхода	Декабрь 2002 года

Компания SCi, больше известная нашим читателям по изданию Carmageddon, в 2002 году не сидела сложа руки, а занималась разработкой менеджера. Кстати, 4-4-2 – это не только самая распространенная схема расположения игроков на поле, но один из наиболее авторитетных мировых журналов о футболе. Сами понимаете, просто так название Four Four Two: Touchline Passion у игры не появилось, руководству SCi пришлось купить у боссов журнала соответствующую лицензию. Кроме того, немало денежек запросили чиновники из FIFA и UEFA, чтобы мы могли смотреть не на вымышленные, а на настоящие фамилии спортсменов и тренерского персонала.

Чем выделяется этот проект на фоне своих конкурентов, так это наличием возможности взойти на тренерский мостик не только в один из современных европейских клубов, но и в одну из двадцати самых великих команд с сезона 81/82 и при удачных обстоятельствах проработать в ней аж до начала нового тысячелетия. Что касается остальных элементов геймплея, то тут ничего революционного вы не обнаружите: довольно слабенькая трехмерная трансляция перипетий текущего матча, все те же чтения писем, участие в пресс-конференциях, заморочки с основным и запасным составом, поиски талантов на трансферном рынке, а также управление финансами изинфрастуктурой клуба.



Madden NFL 2003

Владимир Чаплыгин

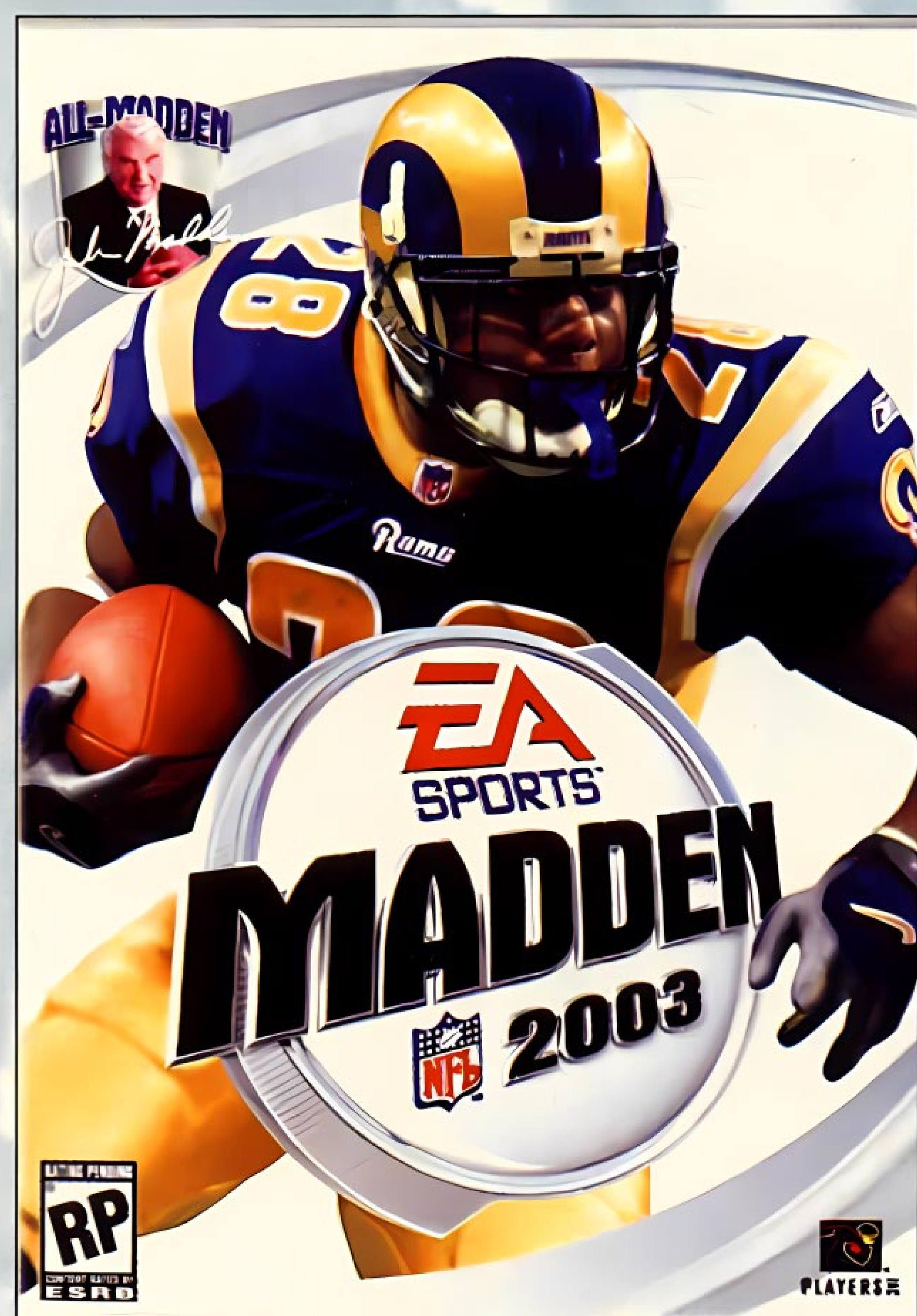
Эпоха "развитАгаА" американского футбола

Издатель	Electronic Arts http://www.ea.com
Разработчик	Tiburon/EA Sports http://www.tiburon.com / http://www.easports.ea.com
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.ea.com/easports/platforms/games/madden2003/home.jsp
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2752.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 8.3

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



На все обвинения в излишней грубости настоящий защитник должен строго ответить: "Это вы играете в соккер, а я - в футбол".
Спортивный афоризм

Чем отличается американский футбол от европейского? Да, в общем-то, всем, кроме названия и числа игроков в команде. Вместо двух таймов по 45 минут, вам предлагают четыре периода по 15 минут так называемого чистого времени, в отличие от лимита на 3 замены, в симбиозе регби и соккера количество перетасовок состава не ограничено, поэтому в предматчевой программке можно увидеть около пятидесяти фамилий игроков в каждой команде. Да что тут гадать, как ни крутись, в европейском футболе все труды выливаются в долгожданный гол, приравненный к единице, а в американском - помимо легковесного одного очка при определенных действиях зараз можно заработать три или даже шесть очков. А еще у "современных гладиаторов" в обязательном порядке имеются шлемы, нагрудники, накладки на плечи и наколенники. То ли дело выходить на поле против защитников-костоломов в одних тоненьких щитках под гетрами?!


Чьи руки окажутся крепче?

В принципе, изложенный выше материал - это примерный багаж знаний обычного российского геймера об американском футболе, при этом надо регулярно смотреть новости спорта и боевики наподобие "Последнего бойскаута" или "Тюряги". Хотя такой скудной информации вполне хватит для того, чтобы не затеряться и более-менее успешно ориентироваться в мире Madden NFL 2003.

Партия сказала "надо", комсомол ответил...

Прошлогодняя версия стала, пожалуй, самой неудачной за долгую историю существования виртуального сериала Madden (дебют состоялся в далеком 1990 году). По сравнению с прошлой пятилеткой значительно уменьшившийся коммерческий успех игры от EA Sports пусть и ударил по финансам компании, но все-таки не стал непреодолимой трудностью. На самом деле вся пакость сложившейся ситуации заключалась в том, что в умах программистов, из года в год клепающих по сути один и тот же продукт, перестали рождаться свежие идеи. Одним словом, застой. В итоге, руководство Electronic Arts передало право разрабатывать Madden NFL 2003 своему другому структурному подразделению – рвущейся в бой компании Tiburon, а на выдохшуюся EA Sports легли вспомогательные и контролирующие функции.

К какому результату привела такая рокировка? Как говорит мой один знакомый: "Смотри на табОло!" В нашем случае это итоговый рейтинг игры. В прошлом году он равнялся 7,4.

Старые песни на новый лад

Первое, что бросается в глаза после запуска игры – опция Mini-Camps. Если вы не являетесь большим знатоком правил американского футбола, то данная фича поможет вам разобраться с азами правил и отработать основные атакующие и защитные схемы, которые еще не раз пригодятся вам во время официальных матчей вашей команды. Кроме того, в этом своеобразном, максимально приближенном к боевым условиям, учении AI компьютера сразу же раскрывает свои карты. Например, пара-тройка тренировок и резкие проходы линейного в исполнении противоборствующей вам железяки выглядят не так устрашающе, как раньше.



Тактика решает почти все

После проведенного ликбеза можно смело с головой окунаться в чемпионат. Но не стоит наивно полагать, что все победы будут коваться исключительно на поле. Умопомрачительные симфонии на клавиатуре (а лучше всего на специально созданном для спортивных игр отзывчивом джойстике марки Gravis Gamepad или Logitech Wingman) - это примерно 70 процентов положительного результата, оставшиеся 30 скрываются в многочисленных предстартовых менюшках, отвечающих за тактику вашей команды. Давать здесь какие-то общие советы абсо-

лютно бесполезно. Все зависит от конкретной ситуации, основными элементами которой являются и функциональная готовность ваших подопечных, и доля травмированных от общего числа игроков, и, наконец, специализация и индивидуальные характеристики каждого спортсмена в частности.

Впрочем, вышеизложенные проблемы со временем не должны вызывать особых трудностей. Зато в режиме Franchise придется кумекать по полной программе. Одно дело – решать насущные тренерские думы о тактических схемах и совсем другое – исполнять роль менеджера, когда голова пухнет от свежих новостей трансферного рынка, анализа предполагаемых денежных вливаний, стоимости прогрессирующих звезд и соотношения желаний со сбережениями, хранящимися в клубной кассе. Получается, что, помимо спортивного симулятора, Tiburon подарила геймерам пусть и простенький, но довольно интересный менеджер, на фоне которого подобные опции из Madden NFL 2002 кажутся несерьезными.

Любовь, комсомол и весна

Вот мы и подошли к самому сладкому – к графике. Уже стало доброй традицией в очередном представителе серии Madden демонстрировать публике все возможности нового движка, который ляжет в основу трех других игр от EA Sports: NHL, NBA Live и FIFA Football, разумеется, с порядковым номером 2003 в названиях. Думаю, после знакомства с расположенными поблизости скриншотами все вопросы относительно качества картинки на экране монитора у вас должны отпасть автоматически.

Единственное, хочется остановиться на второстепенных персонажах игры, так как погодные эффекты и модели футболистов как всегда выполнены на твердую пятерку, но, увы, не с плюсом. Отныне комментаторы, судьи, скамейка запасных и, самое главное, зрители перестали быть бревнами, слепленными из сотни другой полигонов. Если сравнивать качество прорисовки болельщиков, то на ум приходят зрители из NHL 2002: не великолепно, но явного раздражения при максимальном приближении камеры к трибунам не вызывают.

Отрицательные эмоции появляются лишь во время закадровых комментариев Алла Мичелса. Нет, они не отвратительны, а даже наоборот, намного увлекательнее пресных высказываний прошлогоднего "человека-микрофона" Пэта Саммерелла. Но знаете ли вы, как обидно слышать те же самые фразы, что вырывались из колонок компьютера прошлой осенью, только озвученные более задорным голосом? Зато доносящиеся с поля звуки и скрашивающая блуждание по менюшкам музыка не подкачали. На этот раз, вместо порядком осточертевших за прошлые годы братков из Madden Rappers, на суд зрителя предлагают просто качественные заводные композиции.

Все, товарищи, регламент

Если во время выставления итогового рейтинга воображать пресловутые весы правосудия, то получается примерно следующая картина. Левая часть, где собраны все доводы за высокую оценку (увлекательный геймплей, блистательная графика, отличный дизайн, образцовое применение технологии motion capture, удобный интерфейс, обилие встроенных познавательных миниигр, в том числе и отдельный режим тренировки, богатство тактических схем, плюс много чего еще, все сразу не перечислишь), без труда перевешивает правую часть, на которой одиноко расположилась не совсем удачная работа комментатора и ответственных за эту область игры сценаристов. Исходя из этого, я с нескрываемым удовольствием констатирую окончание застоя, плавно перетекающее в начало эпохи "развитАгА" социа... тьфу, виртуального американского футбола. Ура, товарищи!

P.S. Напоследок, информация для самых ярых фанатов Madden NFL 2003. Дуэльные игры через официальный сервер игры не требуют абонентской платы лишь в течение шестидесяти дней с момента регистрации. После истечения срока вам придется ежемесячно опустошать свой кошелек на шесть долларов без одного цента.



С такого расстояния можно попробовать и по воротам пробить


Сольный проход крупным планом


Пока девочки работают, мальчики отдыхают

Между прочим...

Первый полноценный матч состоялся 6 ноября 1869 года в Нью Брунсвике (штат Нью-Джерси), встречались университетские команды Rutgers и Princeton.

"Американская профессиональная футбольная ассоциация" основана в 1920 году (в первом розыгрыше приняло участие 12 команд). Кстати, ее президентом стал бывший легкоатлет Джим Торп. В 1922 году контора сменила свою вывеску и стала называться "Национальной футбольной лигой".

Правила игры модифицировались трижды: в 1906, 1910 и в 1913 году. Причем самые первые изменения существенно сократили количество жестокости во время состязаний. Так, за 1905 год официально зарегистрировали 18 смертельных исходов и 159 тяжелейших травм. В 1939 году обязательным условием экипировки спортсменов стал защитный шлем.

Принято считать, что первым профессиональным футболистом был Уильям Хеффелфингер, ибо доподлинно известно, что в 1892 году боссы команды "Атлетическая ассоциация" в качестве премиальных заплатили ему 500 долларов наличными. Зато первый официальный трансфер зафиксирован в 1920 году. Боб Нэш за 300 зеленых перебрался из Акрона в Баффало.

Superhero Sports: Basketball

Жанр	Баскетбол+файтинг
Издатель	Farbase Interactive
Разработчик	Multimedia Games LLC
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM.
Рейтинг	**5.0**

Желание быть оригинальным и зарабатывать деньги будоражит умы разработчиков. На свет регулярно появляются игры очень странного и неожиданного содержания. Пускай это зачастую простенькие и малобюджетные проекты – знакомиться с ними все равно очень интересно. К примеру, просто обескуражило последнее "баскетбольное" произведение под загадочным названием Superhero Sports: Basketball. Из названия следует, что какие-то супергерои затеяли играть в баскетбол. Такая постановка вопроса сразу настораживает и заставляет немного призадуматься...

Похоже, авторы игры, работая над своим оригинальным произведением, черпали вдохновение из нескольких игровых источников спортивно-аркадного и файтингового направлений. Потому как "баскетбол" у них получился, скажем прямо, невиданный. Нам предложено принять участие в противостоянии каких-то футуристических суперперсонажей...



Интересно, этой красавице очень удобно играть в баскетбол на таких эффектных каблуках?

Интерфейс проекта настраивает на файтинговый лад. Лица героев, одно страшнее и отважнее другого, представлены в характерных квадратах. Щелкаем на самого эффектного – и "драка" началась...

Вы заметили, что слова "баскетбол" и "драка" в предыдущем абзаце взяты в кавычки. Естественно, это сделано умышленно. Для того чтобы подчеркнуть интересную особенность произведения – оно не является ни нормальным аркадным баскетболом, ни даже средней руки файтингом. Какая-то непонятная мутная смесь. Люди колбасят друг друга, и им явно мешает это делать оранжевый мяч. Им бы выкинуть его за пределы площадки да зайтись в сериях эффектных комбо. Так ведь нет! Вместо смачного удара в зубы приходится "самовыражаться" через нереальный блокшот, а желающему исполнить красивый болевой захват советуют разучить парочку стильных баскетбольных финтов.

Играешь во все это и думаешь: а какого, собственно, черта?! Ведь NBA Jam и Mortal Kombat так хороши по отдельности! И не утратили своей актуальности по сей день.

Кстати, графика у нашего "баскетбольного супергероя" под стать старичкам аркадной сцены, хоть и милая на вид, но такая безнадежно устаревшая, двухмерная. Аж плакать хочется. А нам оно надо?


Открыл портал – вернусь не скоро...

Micro Tracks

Леонтий Тютелев

Жанр	Аркадные автогонки
Издатель	Kool Dog
Разработчик	Digital Leisure
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM.
Рейтинг	**4.0**

Не знаю, чем объяснить любовь игроделателей к миниатюрным машинкам. Они создали уже пару десятков разнообразных "мини", "микро" и "радио-контроллед". И все мало! Да и если бы эти игры пользовались хоть какой-то популярностью! Так ведь нет, скромного статуса почитаемых произведений добились от силы два-три проекта. Ну да ладно, сделали, значит, кто-то будет играть. А может, играть-то в это как раз не стоит? Давайте проверим.



"Красиво" и "волшебно" - ничего не скажешь...

Micro Tracks, как и рассмотренный чуть выше аркадно-файтинговый Superhero Sports: Basketball, старается быть оригинальным. Но немного по-другому. Авторы не выдумывают что-то новое, а просто берут непросимулированную до этого в компьютере тематику. Вот на этот раз под их внимание попали детские автомобильные развлечения, которые состоят из сборных мини-дорог да машинок, которые по ним ездят. Прицепленные к трассе на магните и следующие строго по одной траектории. Все, что можно регулировать в процессе, – скорость передвижения. Зачем? Для того, чтобы автомобиль ненароком не соскочил с единственной возможной траектории. Детская забава.

В общем, очередной симулятор игрушки. А чтобы покупатели не обламывались, приобретая данный проект, разработчики сделали его масштабным. Тут вам и несколько разнообразных трасс (а-ля страны мира). Это хорошо, вряд ли большинство родителей смогут купить своему ребенку сразу несколько сборных дорог. Как повелось, за трассами – несколько машин с всевозможными цветами окраски и возможностью апгрейда. Ну, и, конечно же, соревнования.

Игровой процесс, несмотря на очевидные старания разработчиков сделать как лучше, получился довольно-таки скучным. Машинки, словно блохи, елозят по маленьким дорожкам – рулить нельзя, вот и сидишь как китайский болванчик и, знай себе, сбрасываешь скорость в поворотах. Удовольствие то еще! Ну, а как посмотришь на графику, совсем становится неприятно. Откровенная халтура, которую даже смешно сравнивать с современными стандартами. Становится очень обидно... за тех, кто по нелепой случайности все же приобрел этот диск. И жалко... тех, кто в эту непонятную вещь играет



Вон они, идеальные траектории!

Ultimate Ride

Жанр	Американские горки
Издатель	Disney Interactive
Разработчик	Disney Interactive
Требуется	Pentium II-333, 64 Mb RAM, 3D.
Рейтинг	**5.5**

Компания Walt Disney известна всем. И компьютерным игрокам в том числе. Если проследить за последними игровыми релизами фирмы, можно будет четко вычленить концепцию фирмы – производить продукцию для детей. Веселую, симпатичную и ненапряжную. Вот и новое творение Диснея попадает все в ту же детскую категорию.

На этот раз авторы предлагают нам сыграть, в общем-то, пассивную роль в геймплее. Не придется гонять наперегонки с разными умными мышами, собаками и прочими героями. Сегодня нас будут катать по разнообразнейшим американским горкам. То бишь – мы получаем самый настоящий симулятор парка аттракционов.

В игре три основных режима. Первый предлагает геймеру собственноручно заняться построением лихих спусков и подъемов. Признаться, от легкомысленно настроенного проекта я не ожидал столь детальной и продуманной системы создания аттракционов. Обилие возможностей здесь очень легко уживается с интуитивной понятностью. Достаточно пару минут потыкать на кнопки, чтобы выяснить, как все работает.



И такие бывают американские горки...

Но стоит ли заниматься строительством, если разработчики уже заготовили нам несколько готовых спусков? Наверняка, у них это получилось лучше, чем даже у самого опытного игрока. Садимся в кабинку и едем. Все хорошо, дизайн отличный, перепады высот и резкие смены направлений на месте. Достаточно спецэффектов. Можно как в жизни крутить головой, смотреть вверх или вниз... НО! Как ску-у-учно! И в этом ни в коей мере не виновата игра! Нет. Все дело в том, что у меня нет большого (в полстены) телевизора и мощной аудио-установки. Да и видеовыхода на карте тоже. А на мониторе все эти поездки в вагончике по хитро изогнутым рельсам смотрятся на редкость невыразительно. То есть они даже на два процента не передают ощущений от настоящих американских горок. А тогда к чему все это?

Ну, а если бы у меня были и телевизор, и колонки с сабвуфером? Думаю, что и в таком случае я не был бы в однозначном восторге, ибо графика... Она просто средняя. Да и звук. Похвастаться ему абсолютно нечем.



А вот и очень удачный редактор новых "трасс"

Sky Sports Football Quiz Season 2002

Жанр	Футбольная викторина
Издатель	THQ
Разработчик	Hothouse Creations
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM.
Рейтинг	**5.5**



Итог? Средне-средне. Да и вообще непонятно, кому это нужно...

Если вы хотите сделать игру про футбол, но боитесь вступать в противостояние с такими грандами, как FIFA Soccer и Championship Manager, то проще всего обратить свое внимание на жанр викторин. Тут все просто. Сбацал приятный стильный интерфейс, сходил в магазин и прикупил несколько свежих справочников по футболу. Забил в игру много-много вопросов, предварительно разбив их на тематические категории. Сверху положил ненавязчивый спокойный саундтрек. Делов-то!



Футбольный матч в форме викторины – оригинальная задумка авторов. Целый чемпионат в форме викторины!

Именно по такому пути пошла компания Hothouse Creations, выпустив свеженькую футбольную викторину.

Сработана игра качественно – ни к чему не придерешься. Тут вам и стильное меню, и симпатичная девушка на заднем плане. Возникают сомнения – неужели мы вновь займемся раздеванием красавиц, отвечая на футбольные вопросы. Не радуйтесь – нет. Фотографии тут сплошь и рядом известных и не очень футболистов, тренеров и футбольных деятелей. К кому привязан вопрос – того и фото. Все серьезно и чинно. Отвечаешь на вопросы правильно – получаешь дополнительные призовые деньги.

Вот, в общем-то, и вся суть игры. Для знатоков и любителей футбола, как говорится. Хорошо, конечно, но если вы российский поклонник спорта номер один, то изучить английский язык все же стоит. Иначе придется ориентироваться по фотографиям да тыкать на слова, которые интуитивно кажутся правильными. А с таким методом далеко, согласитесь, не уехать. И денег в игре не заработать.

Если вы не знаете языка, то для вас специально подготовлен следующий по списку мини-обзор. Еще одной футбольной викторины. Называется "Третий Тайм". Оставайтесь с нами.

Третий тайм / Foot Quiz Challenge

Жанр	Футбольная викторина
Издатель	Media2000
Разработчик	Cryo Interactive
Требуется	Pentium 233, 32 Mb RAM
Рейтинг	**6.8**

"Третий тайм" - успешная отечественная локализация чужеземной игры Foot Quiz Challenge. "Третий тайм" - не просто скучная викторина, это игра в игре. Стандартная вещь, приготовленная под новым, оригинальным соусом.

Перед тем как начинать процесс, не поленитесь залезть в раздел помощи. Ибо там вы почерпнете для себя много новых и явно не характерных для футбольных викторин познаний. Все дело в том, что процесс нахождения правильных ответов на вереницы разнообразнейших футбольных вопросов преподнесен весьма оригинально. Наподобие какой-нибудь карточной игры с метанием "костей". Игрок начинает свой путь к цели от собственных ворот. Цель – как можно быстрее прошагать по фишкам до вражеских ворот и, путем правильных ответов на заключительные вопросы, распечатать сопёрническую "раму".



Так начинается матч-викторина

Вместо пресловутых "костей" - в верхнем правом углу экрана располагается футбольный мяч с нанесенными на клетки цифрами. Мяч крутится и показывает, сколько ходов вы можете исполнить в конкретном случае. Игрок вправе увеличить количество пройденных клеточек, единожды выбрав соответствующую опцию, сменить вопрос или выбрать новую тематику. В зависимости от того, на какую клетку вы попадете, может варьироваться количество вопросов, ваш дальнейший маршрут (на некоторых полях при неправильном ответе вас легко могут откинуть назад), и так далее. При этом дополнительно ведется подсчет призовых очков, которые отнимаются при неверных ответах. В общем, игровой процесс со всеми этими прибамбасами очень сильно разнообразится, и проект становится гораздо более интересным и играбельным. А как весело играть вдвоем за одним компьютером!



Снизошло на вас футбольное счастие!

У игры симпатичная графика, есть даже несколько средней руки спецэффектов. Все это преподносится в трехмерной перспективе (мяч прыгает по стадиону, наполненному болельщиками). Естественно, даже по меркам среднего футсима, игра выглядит бедновато, однако находится на голову выше своих собратьев по викторине.

В общем, произведение однозначно удалось. Оно очень грамотно совмещает в себе интеллектуальный и развлекательный моменты, хорошо мотивируя игрока на многоразовые прохождения. Нам игра понравилась.

Pro Soccer Cup 2002

Жанр	Футбольный симулятор
Издатель	Typhoon Games
Разработчик	Enigma Software
Требуется	Pentium 366, 64 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**5.5**

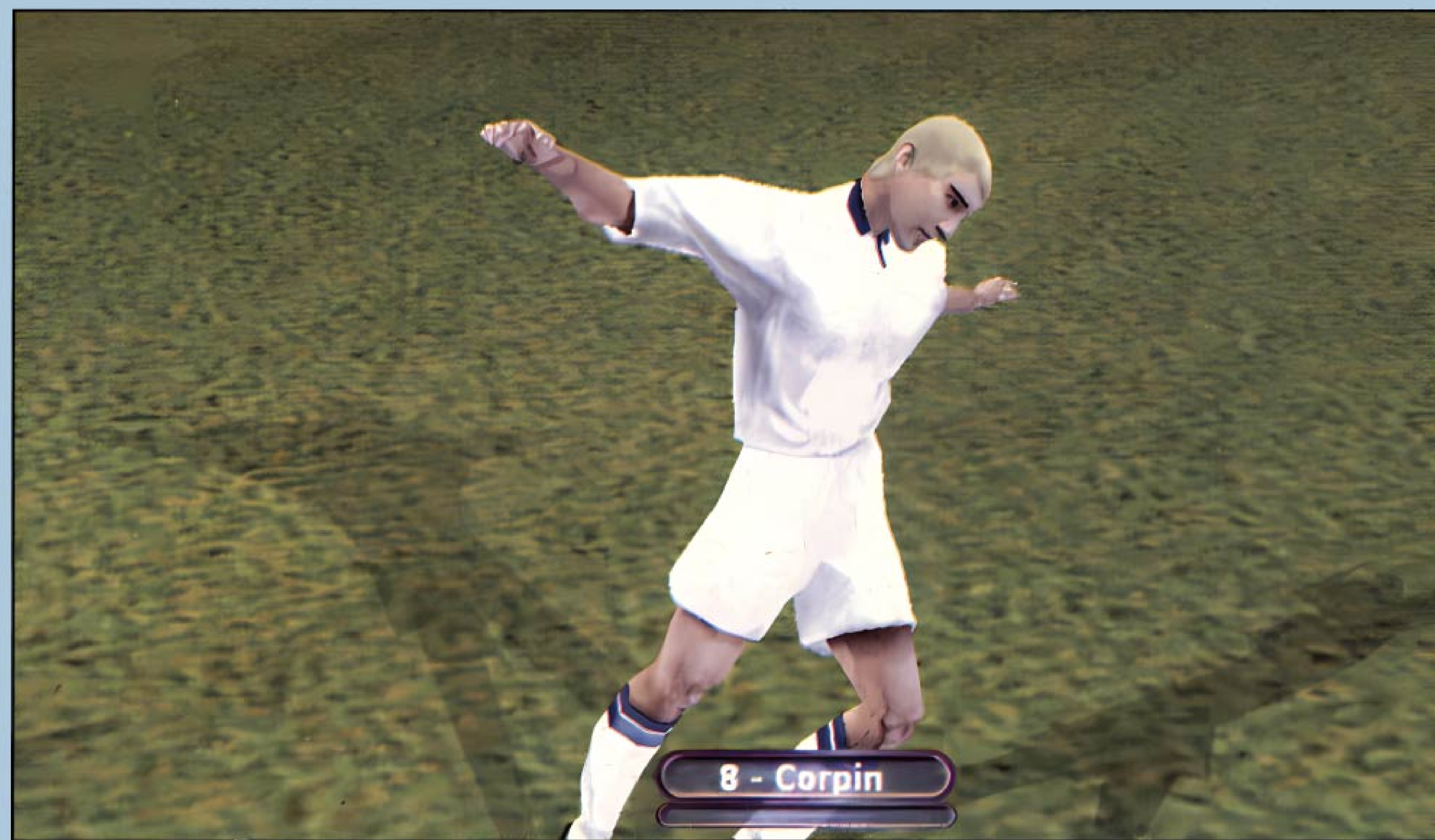
На игры вроде этой очень сложно смотреть без сожаления. Отчетливо заметно желание разработчиков хоть на одну сотую корпуса приблизиться к спортивным шедеврам от EA Sports, но при этом не в меньшей степени обнажается их полнейшая беспомощность и несостоятельность в вопросе создания симуляторов футбола.


Типичный "герой" из новой футбольной игры. Образчик интеллектуального футболиста

Возьмем Pro Soccer Cup 2002. В меру красивая заставка и опрятный интерфейс внушают робкую надежду на лучшее. А вдруг они все же смогли сделать что-то, во что будет хотя бы не омерзительно играть. Пробегаемся по опциям, обнаруживая сплошь и рядом стандартные игровые возможности и тотальное отсутствие каких-либо лицензий. Радует то, что фамилии игроков исковерканы со знанием дела. Вы легко узнаете реальные прообразы здешних спортсменов. Напоследок выставляем максимальное разрешение, глубину цвета в 32 бита и самую высокую детализацию. В общем, все то лучшее, на что способен проект. И что же?

В общем, робкий лучик надежды был дерзко раздавлен предматчевой демонстрацией "прелестей" графического движка. Игроки с важными лицами разминали свои ноги. Камера ползла рядом, наглядно демонстрируя корявость игрового движка. Страшные зомби играли в футбол... Трибуны меж тем, забитые под завязку, размахивали флагами. Размер обычного флага был таков, что поднять его одному-трем человекам в жизни было бы просто не под силу. Тем не менее, тряпки развевались, словно маленькие флажки. Ну да ладно. А геймплей? Он примитивен. Набор анимационных движений игроков достаточно скуден, управление очень простое, а AI, как наших, так и компьютерных футболистов, оставляет желать много лучшего. Уже после нескольких разминочных пасов я умудрился забить в ворота сборной Англии гол красивым ударом с правого фланга, из-за пределов штрафной. Метров с сорока. Фантастика! Сборная Англии переживает не лучшие времена, скажете вы. Pro Soccer Cup 2002, определенно, тоже.

Резюмируя все сказанное, можно назвать Pro Soccer Cup достаточно посредственной футбольной вещью, которая, возможно, поможет не слишком привередливому игроку скоротать пару-другую вечеров перед выходом FIFA Soccer 2003. На большее проект не способен.



Собственно, Валерий Карпин, надо полагать

Шаг вперед

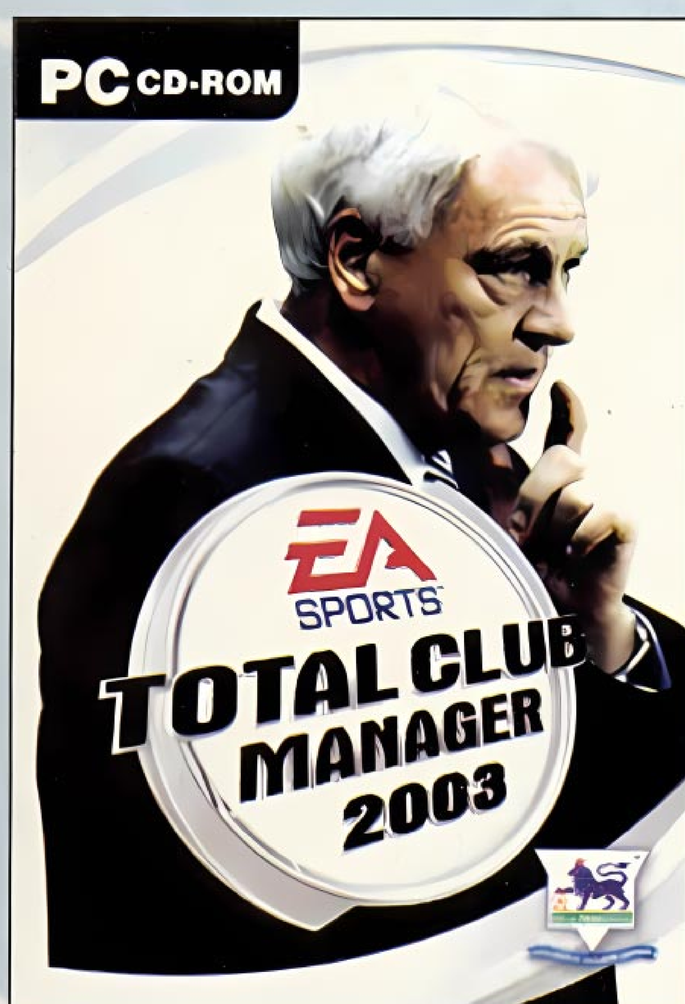
Владимир Чаплыгин

Издатель	Electronic Arts http://www.ea.com
Разработчик	EA Sports Germany http://www.easports.ea.com
Жанр	Футбольный менеджер
Требуется	Pentium II 350, 64 Mb RAM, 3D (8 Mb)
Рекомендуется	Pentium III 700, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://www.totalclubmanager.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2835.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 7.6

Время освоения: до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно



Изначально ущербный по своей структуре The F.A. Premier League Manager 2002 (кроме тотального копирования предыдущей версии и притянутой за уши статистики проект ничем не запомнился) приказал долго жить. Впрочем, компания EA Sports предвидела подобное развитие событий и еще полтора года назад поручила своей немецкой студии создание абсолютно нового футбольного менеджера.

Прошло время. И что мы видим? Попытка догнать и перегнать легендарный Championship Manager не увенчалась успехом. Зато по сравнению с покойничком Total Club Manager 2003 выглядит на порядок лучше.

С корабля на бал

Немецкие разработчики почему-то решили обойтись без красочного вступительного ролика и после показа привычных логотипов футбольных союзов и ассоциаций сразу же отворяют настежь двери в богатый на всевозможные неожиданности мир своего творения.

В самом начале следует определиться со степенью трудности карьеры, а также с тем, станете ли вы тренером случайного клуба из низших дивизионов или же придете "на все готовенькое" в один из европейских грандов.

Стоит отметить, что доступные 43 дивизиона поделены на две противоположные друг другу группы: официальные и, соответственно, неофициальные. В первом случае вы имеете дело с пятнадцатью лигами ведущих футбольных держав, где, благодаря приобретенным лицензиям, виртуальные спортсмены и тренеры в меру своих сил пытаются соответствовать своим прототипам. Во втором – относительно непопулярные чемпионаты, в том числе вторые и третьи дивизионы Англии, Испании и Германии, на которые в кассе североамериканского гиганта Electronic Arts не нашлось "лишних" дензнаков. Хотя, и там, и там составы не противоречат реальной действительности. Кстати, среди "нелицензированных" польских, португальских, австрийских и турецких первенств замечен Чемпионат Украины. Россия, по уже сложившейся традиции, осталась не у дел.



Как ни странно, перед вами Марат Измаилов



Клубная инфраструктура в цифрах и картинках

Опись, протокол, отпечатки пальцев

Далее вам в добровольно-принудительном порядке предлагают заполнить своеобразную анкету, куда наряду с данными о своей персоне (имя, пол, дата рождения, национальность, семейное положение) почему-то заносится имя подружки. Гм, будто не в менеджер играем, а трудовой договор с ФСБ подписываем.

Следующим барьером, выросшим на пути к тренерской деятельности, является распределение двадцати базовых очков опыта по четырем параметрам: мотивация, общие навыки, знание вратарского дела и уровень ведения переговоров. Последние две специализации являются специфическими, так что смело отнимайте из них по 3 заветных балла.



Цена на билеты определяется не только в зависимости от расположения места на секторе, но и от ажиотажа публики к визиту определенных соперников

Но это еще не все. После указания любимой команды и самого обожаемого вами футболиста вы наконец-то добираетесь до окна распределения своих полномочий. Если вы не хотите по ходу сезона мучиться с организацией товарищеских матчей, размещением рекламных щитов, постройкой спортивных баз и прочими видами административной деятельности, то на эти места следует заранее нанять соответствующих специалистов, а самому сосредоточиться на самых значимых вопросах: тактика, тренировки, формирование состава, крупные финансовые сделки, в том числе и определение стоимости билетов на год вперед, трансферная политика клуба и много чего еще – все не припомнишь. Но даже в этих областях вам не обойтись без помощников, иначе в самый разгар чемпионата вы попросту погрязнете в ворохе мелких проблем и, как следствие, потеряете нити грамотного управления командой.

Не верь глазам своим

Наконец, после проведения короткой по российским меркам предсезонной под-


Расстановка перед боем

ставить ему в качестве учителя уже состоявшуюся звезду из команды и нанять репетитора, чтобы малой не забывал о школьном образовании. Учтите, всю работу по поиску таланта выполнили ваши помощники. Смею предположить, если бы этим делом занимались лично вы, в девяти случаях из десяти вы бы не обратили внимания на "золотого мальчика". Или еще один случай: после тренировки игрока запаса застали курящим в подтрибунном помещении. Смогли бы вы его засечь за сим аморальным занятием самостоятельно? То-то же.

Почти также и в игре. Без вовремя произнесенного "па-а-а-с" или "уда-а-ар" ваши подопечные либо даруют мяч сопернику, либо что есть мочи, аки Василий Баранов, лупят по пролетающим над стадионом самолетам. Так что не стоит пренебрегать прямыми трансляциями матчей.

Последние минуты

Если бы не одна деталь, то Total Club Manager 2003 мог бы удостоиться титула идеального спортивного симулятора, вобравшего в себя не только долгие посиделки за решением многочисленных тактических загадок, но и мощный движок, способный рисовать на экранах монитора как пестрые страницы с графиками, таблицами и прочей статистической мишурой, так и полноценные трехмерные демонстрации всех матчей команд, находящихся под вашим чутким руководством. Вся незадача заключается в том, что в этой игре вам отведена роль кого угодно (и тренера, и менеджера, и маркетолога, и, наконец, работника в отделе связи с общественностью), только не футболиста на поле. Для этих целей хитрецы из EA Sports заготовили для вас FIFA Football 2003. Хотите заполучить в свои руки классный менеджер, тогда потерпите до выхода Championship Manager 4. А так, чтобы все и сразу, увы, не получится.


В этом домике отдыхают футболисты

готовки, перед вашими глазами появляется календарь всех матчей команды, включая европейские клубные соревнования. Уж лучше бы вам его не смотреть. Лично меня пробрала звериная злость, когда в заявке от России в Лиге чемпионов значились столичные "Динамо" и "ЦСКА", в Кубке УЕФА прописались махачкалинский "Анжи", питерский "Зенит" и московский "Спартак", а в Кубке Интертото место самарских "Крылышек" занял "Локомотив". Причем примерно такая же картина наблюдается с подавляющим большинством "нелицензированных" стран.

Total Club Manger 2003 по сравнению с The F.A. Premier League Manager 2002 значительно преобразился в плане свободы действия геймеров во время решения разнообразных тактических задач. Как вам понравится возможность детально распределить действия своих подопечных на поле как вместе, так и по отдельности? Допустим, жесткий прессинг в центре поля и мгновенный заброс мяча на мощных нападающих, расположившихся возле подступов к чужой штрафной площади, выступают как общекомандная установка, а игра крайних защитников исключительно в длинный пас – как индивидуальное задание. Подобных хитрых тактических приемов в игре настолько много, что даже на их краткое описание попросту не хватит журнального места. Сами посудите, какое невероятное количество вариантов может получиться в итоге, если помножить четырнадцать скиллов одиннадцати человек на море схем расстановки игроков и полудюжину специальных действий для каждого футболиста.

Причем определение тактики лишь вершина горы, на самом деле даже с помощниками у вас возникает столько заморочек, что просто ужасаешься, сколько бы возникло трудностей, если бы вы вовремя не раскошелились на дорогостоящих специалистов-консультантов, которые самостоятельно проворачивают всю черновую работу и знакомят вас лишь с итогами своей деятельности. Например, в английской глубинке найден талантливый пятнадцатилетний парень, обещающий вырасти в профессионала экстра-класса. Что делать? Да очень просто, по-

...а Леля утонул

Напоследок, интересная фича, о которой нельзя не упомянуть. Во время текстовой трансляции матча помимо изменений расстановки игроков на поле и смены тактики вы можете влиять на ход событий лишь выходом к трибунам или к бровке. Совсем иначе выглядит выполненная на движке FIFA 2002 трехмерная трансляция матча. В вашем арсенале есть три фразы, используемые во время владения мячом (короткий пас, длинный пас и удар) и две для оборонительных действий (чистый отбор мяча и жесткий подкат). Больше всего мне это напоминает один старый анекдот, когда во время последних секунд финального поединка на Чемпионате мира по водному поло главный тренер кричит:

– Вася, отдай мяч Леле! Слышишь, отдай мяч Леле!е!!

Вася не обращает на своего наставника никакого внимания, подплывает к воротам соперника и забивает победный гол. На что уже сорвавший голос тренер ему шепчет:

– Что же ты, такой-растакой, наделал? Почему не отдал пас Леле?

– Так, так я гол победный забил, – мямлит оторопевший Вася.

– Ты гол забил, а Леля без мяча утонул.


Первые минуты всегда вызывают особое напряжение


Тренировки будут проходить в экологически чистом месте

Между прочим...

На коробке с игрой изображен не убеленный сединами заслуженный актер драматического театра и даже не рядовой футбольный тренер, а человек-легенда Бобби Робсон, нынешний наставник клуба английской Премьер-Лиги "Ньюкасл Юнайтед".

World Wrestling Federation RAW

Владимир Чаплыгин

Потешные бои

Издатель	THQ http://www.thq.com
Разработчик	Anchor http://www.anchorinc.co.jp
Жанр	Симулятор рестлинга
Требуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM, 3D
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Сайт игры	http://www.thq.com/wwf_raw
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2908.html
Смотри на диске	обои, скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.3

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Все-таки странные эти люди – рестлеры. Актеры из них никудышные: скорчат разъяренную гримасу, проорут в микрофон свою коронную фразу, усмехнутся на аналогичный ответ соперника и по команде рефери (частенько бывает, что и без нее) бросаются в бой. Фраза "хорошая мина при плохой игре" как нельзя лучше описывает лицедейство этих шутов. На спортсменов они, хоть ты тресни, тоже не похожи. Тут вам и вызывающее поведение, и несоблюдение режима, и порой даже грубое нарушение правил соревнований. Одним словом – шоумены. На первой минуте пропустить серию ударов, на третьей без сил упасть на пол, но спустя пару секунд, в самый безнадежный, на взгляд публики, момент, скрипя костями, медленно встать во весь рост и от души приложить правой ногой по пятой точке преждевременно ликующего соперника. Да так, чтобы тот красиво миновал канаты и свалился в ноги обескураженной публике. Такой вот шоу-бизнес…

Вмажь ему как следует, дружище

В плане геймплея игра ничего сверхъестественного нам не предлагает. Примерно те же самые режимы (показательные выступления и чемпионат в вариациях один против одного, парные или командные состязания) вы могли видеть еще на 16-битных приставках. Поменялись только декорации, актеры и режиссеры-постановщики.

Из новинок стоит отметить лишь то, что, в зависимости от стиля вашего бойца и его соперника (силовой, технический, мексиканский или экстремальный), стоит заранее определиться с тактикой предстоящего поединка. Для этого в вашем распоряжении, помимо отвечающих за направление перемещений четырех стрелок, на левой части клавиатуры имеется шесть кнопок, на каждой из которых "висит" по одному виду приема. Так вот, если вы выбрали неповоротливого Undertaker`а и бьетесь против технаря Tazz`а, то вам лучше всего держаться середины и мощными ударами (одна из трех кнопок) оттеснять соперника к канатам, после чего выкинуть его за пределы ринга и не впускать обратно. Но ни за какие коврижки не стоит переходить на борьбу в портере. Иначе все закончится очень плачевно, например, болевым заломом ноги.

"Все бы было хорошо, если бы домкрат не сломался"

По сравнению с приставочной версией, программисты Anchor не соизволили изменить в своем творении абсолютно ничего. Хорошо, что отсутствие мышиного курсора и неубедительная картинка на экране монитора, желающая идти исключительно в разрешении 640х480, оказались самыми большими проблемами World Wrestling Federation RAW.

Долго блуждать по менюшкам игры не требуется, так что можно потерпеть, а неприятные впечатления от куцего графического движка нивелируются за счет удачного положения камеры (невидимый оператор непостижимым образом подбирает именно ту единственную секунду, когда боковой ракурс следует переключить на вид из-за спины или же поместить короткий повтор успешно проведенного приема) и точного копирования антуража телевизионной трансляции: на фоне чумовых пиротехнических эффектов и демонстрации на большом жидко-кристаллическом экране лучших моментов предыдущих боев под свою "фирменную" музыку рестлеры не спеша выходят на ринг. Фанатам такое действо должно понравиться с первого взгляда.

Финальный раунд

В общем, перед нами еще один пример превосходства возможностей персонального компьютера над приставками нового поколения. Если игра хорошо смотрится по телевизору, это не значит, что на мониторах все будет тип-топ. Не поленись разработчики подлатать графику и привести интерфейс в божеский вид, то World Wrestling Federation RAW получил бы от нас куда более высокую оценку, нежели нынешние 6,3 балла.

Между прочим...

Вот какие забавные комментарии по поводу поединков WWF можно прочитать на форуме сайта http://www.lovehate.ru. Внимание, оригинальная грамматика и стилистика фраз остались без изменений.

Декстер: "А мне по приколу! Особенно Ройал Рамбл или Хардкор. Вываливаются на ринг целая куча рестлеров и давай без передышки волтузить друг друга".

Дорис: "Там финал был суперский. Джерико запинал Кейна стульчиком до полусмерти ;) Это надо было видеть. Лита будет биться с Чайной. Я за Литу. Уверен, что она тоже покажет этой мормыжке накаченую силиконом и анаболиками".

Сэмми: "Судный день прошёл. Кейн оторвал Трипл Эйча, Андертейкер, увы, проиграл Остину, а Лита, к моему великому сожалению, так и не набила морду Чайне. Обидна...".

Болевой залом – это вам не хухры-мухры

Идут первые секунды поединка

Победитель крупным планом



Куча мала

Dirt Track Racing 2

Reckless Driver

Снова в грязи, снова - в князи

Издатель	Infogrames http://www.infogrames.com
Разработчик	Ratbag http://www.ratbaggames.com
Жанр	Автосимулятор
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	http://www.ratbaggames.com/games/dtr2.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2648.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.8

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Есть НАСКАР. Он овальный, гладкий и зализанный. Траектории там - сплошь и рядом идеальные. Скольжений нет в принципе. Скорости бешеные. Водители в почете. Но однажды какому-то человеку с явно неплохим чувством юмора пришло в голову создать антипод этой известной гоночной серии. Он был настолько без ума от овальных трасс, что их конфигурацию решил оставить в неприкосновенности. А вот все остальное... Там, где место гладкому бетону - пыльная грунтовка. Вместо зализанных болидов - этакие квадратные трактора-вездеходы. Скоростные изгибы трассы, которые принято чисто проходить на скорости под 250 километров в час теперь сменились зрелищными виражами, в которых машинки охотно ложатся в занос, на радость публике вздымая клубы пыли и столбы песка. Дозволено пихаться...



Гонки на самых мощных аппаратах иногда оканчиваются весьма плачевно

Между прочим...

- В игре реальные "грязевые треки". Вряд ли вам что-то скажут их названия, но авторы особо гордятся такими, как Terre Haute, Knoxville Raceway and Eagle Raceway.
- Некоторые овалы имеют форму восьмерки. Причем в одной плоскости! Вот где начинается веселье, когда пелетон разбредается по трассе!

Same as it ever was

Надо сказать, что принципиальных отличий нового творения от предшественника не наблюдается.



Но все улучшено, надраено до блеска и продемонстрировано с самых выгодных сторон.

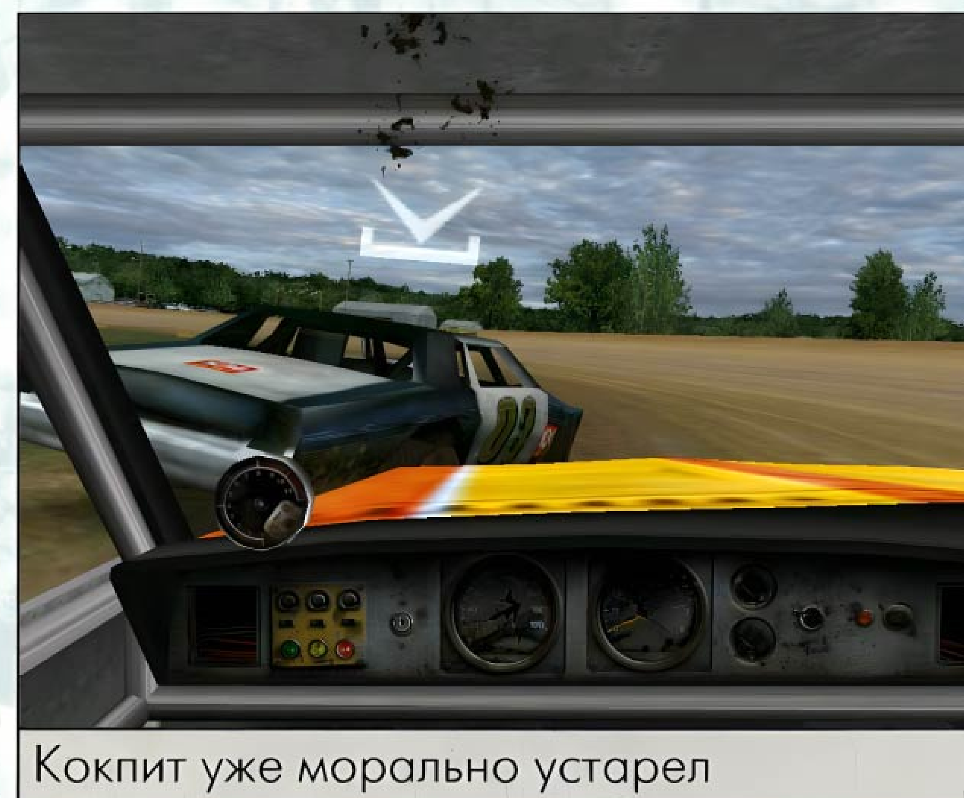
В игре три класса автомобилей: Pro-Stock, Late Models и Modified. Первый нумер - почти стандартные образцы. Почти... а под капотом - за триста кобыл. Вот тебе и почти! И это на грунтовом покрытии. Класс второй - современные, более серьезно подготовленные модели. Ну, а последний - это натуральные монстры овального бездорожья. Которые едут так же, как и стОят.

Есть аркадный режим, где вы можете опробовать все и сразу. Но это не наш метод, ибо Dirt Track Racing всегда славился основательно продуманной карьерой. Туда я вам и советую сунуться. И не забудьте порыться в игровых опциях. Установить реалистичность произведения, хитроумность соперников и продолжительность гонки. Чтобы не пришлось наматывать двадцать овалов в компании тупоголовых баранов и без модели повреждений. Как истинный симулятор, DTR2 благодушно позволяет вам это сделать. Кстати, обратите внимание! Это действительно настоящий сим.

Карьера предусматривает участие в разнообразных кубках и сериях, заработок денег, покупку новых авто, их тюнинг, настройку и починку перед каждой новой гонкой. Еще есть спонсоры, которые будут платить вам деньги. Если начнете выигрывать. Обращу, пожалуй, ваше внимание на систему здешних апгрейдов. Она сделана грамотно. По-спортивному. Знающий толк в машинах человек это обязательно для себя отметит. С удовольствием!

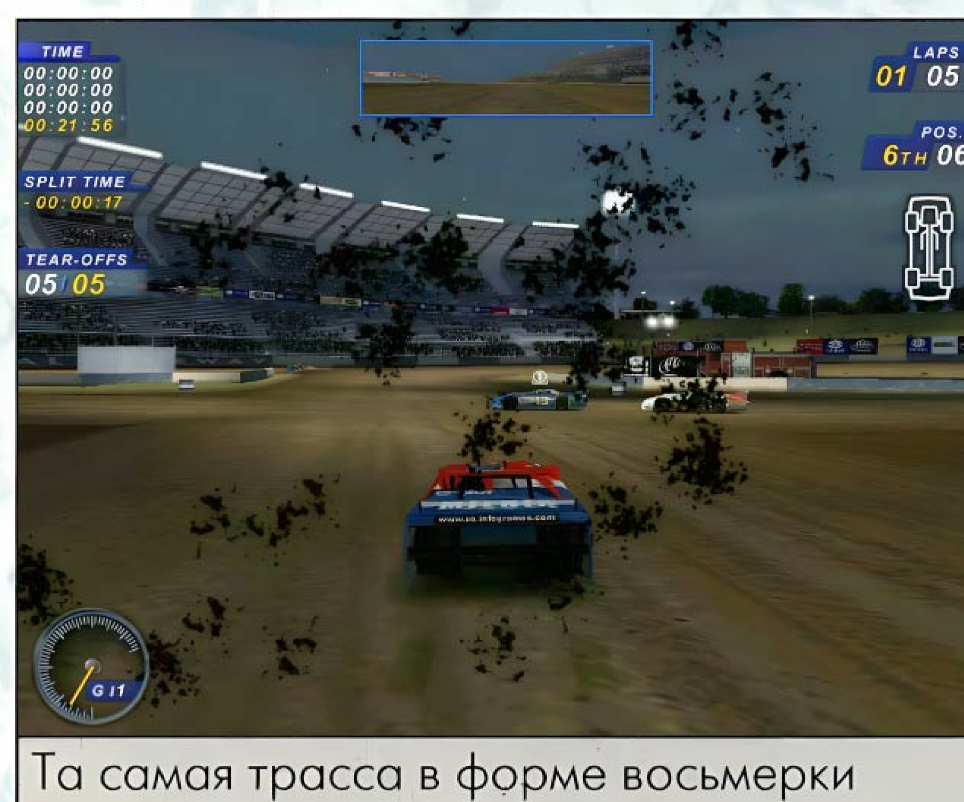
Как мы едем

Вести машину стало несколько сложнее. Тому несколько основных причин. Первая - это улучшенная физическая


Кокпит уже морально устарел

модель симулятора. Автомобиль чутко реагирует на ваши действия и тупым наскоком кажущиеся простыми овалы не одолеть. На тренировках, в заездах и квалификациях вы должны будете нащупывать единственно верную траекторию. Прохождение которой с заносом даст вам максимальную скорость на участке. В гонке можно импровизировать. Но помните, что отклонение от наезженной колеи в любом случае отнимает время, так как по "обочинам" машина едет менее охотно.

Оппоненты ведут себя разумно. Подлых атак с последующим разворотом машины игрока нет. Вы - не единственная здесь мишень. Оппоненты заняты своим делом. Они продвигают себя по рейтинговой таблице, а не всячески мешают делать это игроку. Респект разработчикам за такую вещь. Понравилась модель повреждений. Честно! Кара за безбашенное вождение настигнет вас сразу после первого мощного контакта с отбойником. И продолжит вас карать в следующей гонке, если вы не почините авто в гараже. Без дураков!



Та самая трасса в форме восьмерки

Разработчики голосят о применении нового графического движка под названием Difference Engine, но я стопроцентно узнаю в новом творении игру давно минувших дней - Powerslide. Та же цветовая гамма, текстурки, модели... Нельзя сказать, что все это смотрится архаично, да и авторы поработали над спецэффектами (камеру периодически залепляют куски грязи - фича!)... Но и злободневной графика не является.

Игра Dirt Track Racing 2 - это очень хороший, сбалансированный и интересный автосимулятор. Без малейшего намека на аркадность. С соответствующей графикой и звуком. Одно плохо. Если вы играли в первую часть, вряд ли у вас возникнет желание надолго оставаться со второй.








Bohemia
Interactive
STUDIO



Леонтий Тютелев

Просто очередной теннис

Издатель	THQ http://www.thq.com
Разработчик	Hokus Pocus Games http://www.hokuspokus.com/
Жанр	Спортивный симулятор
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	Нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2581.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.2

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Немассовый, в принципе, вид спорта большой теннис в последнее время пользуется завидной популярностью у разработчиков компьютерного игрового софта. Игры выходят постоянно, предлагая кое-какие новинки по части игрового процесса и симуляции. Можно с уверенностью сказать, что жанр уже сложился. Есть лидеры, есть крепкие середняки, есть проекты ниже установленного уровня качества. Новое произведение от голландцев из Hokus Pokus Games под названием FILA World Tour Tennis без зазрения совести можно отнести ко второй категории теннисных игрушек. При полном отсутствии каких бы то ни было оригинальных идей, проект, тем не менее, выполнен вполне качественно как с технической точки зрения, так в плане симуляции/игрового процесса. Никаких восторженных эмоций нет, а провести за игрой пару-тройку виртуальных спортивных вечеров очень даже приятно.

Полные трибуны стадиона. Значит, большой призовой фонд



Между прочим...

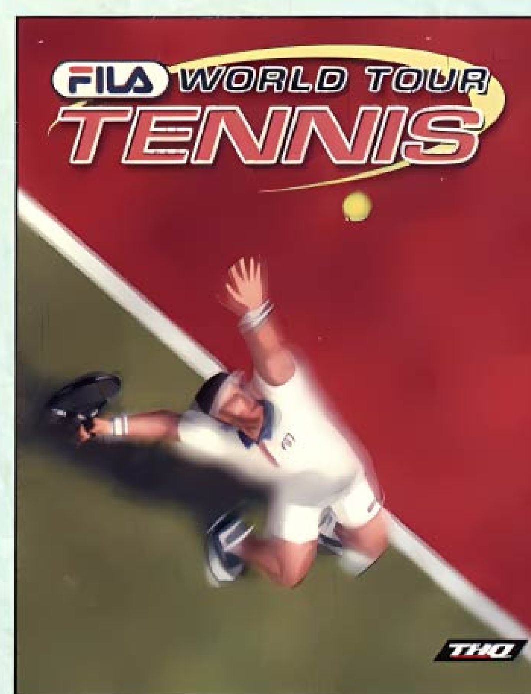
В режиме карьеры вы можете поработать над одеждой своего подопечного. Возможность, конечно, не лишняя, но ее реализация не внушает оптимизма. Маечки, шорты, кроссовки и кепки тут не отличаются разнообразием, однако стоят бешеных денег! В общем, если переодеть спортсмена по полной программе на начальном этапе игры, вы запросто лишитесь половины имеющихся средств. Нет, я, конечно же, в курсе, что экипировка профессионального теннисиста недешева. Но разве обычная футболка стоит полторы тысячи денег?

В игре нет лицензий. Все спортсмены вымышленные.

Вообще, рассматриваемое сегодня произведение сложно назвать симулятором. Но, с другой стороны, и в определение аркады оно вряд ли сумеет втиснуться. Мы имеем дело с типичным массовым проектом, который делает все возможное, чтобы удовлетворить запросы подавляющего числа неравнодушных к виртуальному спорту игроков.

Радости и огорчения

Последние сомнения в том, что мы имеем дело с имитатором, развеивает основное меню произведения. В нем поразительно мало опций. Вы можете принять участие в аркадном первенстве, где необходимо выиграть несколько кубков, уровень сложности которых возрастает от уровня к уровню. Можно провести одиночный матч в качестве тренировки. Ну, а на сладкое предложен стандартный режим карьеры, называется который тут с выдумкой - Challenge. Вызов - по-русски. Он, к слову, представляет тут наибольший интерес.



Проект имеет весьма дружелюбный интерфейс настройки игрового контроллера. Это необходимо сделать перед запуском игры. Там же вы сумеете проверить правильность проведенных установок. Это приятно. Можно включить трехмерное звучание - на случай, если у вас неплохая многоколоночная аудиосистема. Впрочем, заметим сразу, богатства звуковых эффектов в игре не наблюдается. Все, что есть - несколько сэмплов для игроков, вялые реакции на действия спортсменов в исполнении трибун, полусонный комментатор и неприхотливая музычка. Складывается впечатление, что поддержка технологии EAX тут внедрена "для галочки". Как дань модным тенденциям. Очень не понравилось отношение игрушки к изменению графических настроек. Проект впадает в "эпилепсию" даже при смене "дефолтного" разрешения 640X480 на 800X600. Возможно, это глюк одной отдельно взятой системы, однако факт остается фактом - приходится играть в допотопном разрешении.

Управление реализовано неплохо. Помимо стрелок вам придется овладеть сразу шестью кнопками, отвечающими за разнообразные теннисные движения спортсмена. И если на первых порах, в матчах со слабыми оппонентами можно будет обходиться основными ударами, то позже придется применять более хитрые приемчики.

Игра на выходе

Режим карьеры начинается с того, что компьютер проверяет наличие свободного места на вашем харде. И вот мы во втором основном меню. Надо сказать, что оно производит хорошее впечатление. Нам демонстрируют рейтинг выбранного игрока, количество денег в его кармане и список доступных первенств. Соревнования можно проводить одному, в паре и миксе. Что можно делать в режиме карьеры? Основное - разнообразные кубки с разными призовыми фондами и степенью сложности. Любопытно, что для участия в кубке вы должны внести указанную сумму из своих кровных сбережений. И если проиграетесь до такой степени, что наличность выйдет в ноль, карьера для вас завершится. Придется начинать все заново.

Геймплей, как и вся игра, никаких сюрпризов не преподнес. AI вполне на уровне, но действует в целом несколько шаблонно. Иногда компьютер допускает очень глупые ошибки, иногда действует хладнокровно и расчетливо. Теннис в исполнении женщин, как показалось лично мне, мало чем отличается от мужского. Разные покрытия. Возможно, в игре на грунте скорости поменьше, чем на траве или цементе, но каких-то сильных корректив в стратегию приносить не приходится. Не понравилась игра около сетки. Два теннисиста могут стоять и долго расстреливать друг друга в упор слета. Естественно, в реальности такого не бывает. В общем, уровень симуляции довольно условный, а интересность игрового процесса средняя. Как и говорилось выше. Технология Motion Capture применялась - это очевидно. Но как-то топорно. Иногда фазы движений спортсменов внезапно обрываются, нелогичным образом перерастая одна в другую. Прыжки за уходящим мячом выглядят эффектно, но столь же неправдоподобно. Когда игроки на разных сторонах корта рыбкой прыгают за мячиком, удачно разыгрывая его, кажется, что это не спортивный матч, а спланированное представление.

Пару слов о графике. Симпатичная, но без изысков. При ближайшем рассмотрении игроков становится очевидной нехватка полигонов в моделях. Зато все быстро. Это, правда, в разрешении 640X480...

Ну а в целом - обычный проходной проект. Посвященный на этот раз большому теннису. Умеренная интересность, неплохое качество и отсутствие амбиций. Такой вот проект Fila World Tour Tennis.

Футбольный Менеджер 2003

Футбольный Менеджер –
это уникальная игра для фанатов футбола и для всех тех, кто только собирается присоединиться к футбольной лихорадке!















heart-line SOFTWARE MIT HERZ · JoWooD Productions · Russobit-M WWW.RUSSOBIT-M.RU

Леонтий Тютелев

Ретро-action!

Издатель	THQ http://www.thq.com
Разработчик	Micro Forte http://www.microforte.com/
Жанр	Аркадные автогонки
Требуется	Pentium II 400, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)
Рекомендуется	Pentium III 600, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb)
Сайт игры	Нет
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2935.html
Смотри на диске	Скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление
Ценность для жанра

Рейтинг 6.5

Время освоения: до 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Все знают, что такое Hot Wheels в реальности. Не только "горячие колеса", но еще и целый бренд по изготовлению разнообразнейших игрушек для взрослых и детей. Бренд коммерчески успешный и в народе всеми почитаемый. Геймерам, впрочем, это словосочетание знакомо в несколько ином ракурсе. Говоря мягкими словами, этот ракурс не самый удачный и практически не почитаемый. Много попыток было предпринято разнообразными конторами в свое время для того, чтобы перевести реальный успех Hot Wheels в формат персонального компьютера. И все эти попытки на деле оборачивались жутким крахом. Игры пинали все игровые издания, считая своим долгом влепить незадачливым "игрушечным игрушкам" максимально унижающий рейтинг. И было за что! Убогая графика, скучный игровой процесс. И только красивые надписи Hot Wheels - тут, там…

Что нужно было сделать, чтобы сломать эту неприятную традицию? Нанять лучших программистов? Купить самый модный и впечатляющий игровой движок? Написать сто-ри-лайн в три тома? Ответ команды Micro Forte обескуражил. Hot Wheels: Bash Arena гораздо примитивнее по содержанию и морально старее с технической точки зрения, нежели все его незадачливые предшественники. Однако результат совершенно иной. Вместо нулевого итогового рейтинга игра получает твердую шестерку. А тому, кто начал в нее играть, очень сложно прекратить сие увлекательное занятие! В чем секрет столь феноменального преображения? Попробуем разобраться…

Вот ваше хорошо забытое старое!

Вступительный ролик как всегда проповедовал зажигательную идею боевого геймплея. Машины с радостью колбасили друг-друга. Помимо этого в дело вступали нервные акулы, которые кусали машинки, ну, и прочие предметы обихода, так или иначе призванные попортить участникам заезда жизнь. Ага, так и поверили! Сейчас опять увидим застарелую полигонную графику, спецэффекты образца "Спектрума" да удручающий геймплей. Меню, выполненное в характерно броском и цветастом стиле всей серии Hot Wheels, откровений не преподнесло. Для сингл-плеера авторы предложили лишь один вариант игры по прозвищу Tournament. Как повелось, большая часть машин и локаций находилась под замком, а нам с какой-то радости путем успешного прохождения открытых треков необходимо было распаковывать закрытое, постепенно продвигаясь к игровому финалу. Стало грустно. Ключ на старт…

Открывшееся после загрузки обескуражило! Еще бы. Авторы игры не стали мудрствовать лукаво и вежливо попросили нас вернуться года этак на три-четыре назад. В классику аркадного гоночного экшн стиля Micro Machines! Вот она, уже очень хорошо забытая изометрическая перспектива. Вот она, двухмерная графика с великолепно прорисованным ландшафтом и мелкими машинками во всей своей красе. Вспомнилось былое. Долгие вечера за неповторимыми Death Cars, Ignition… Помните это время? И вот снова. Они вернулись. Причем не абы как, а с несколькими свежими идеями!



Destruction Derby, Carmageddon и все, все, все… в миниатюре

В Hot Wheels: Bash Arena нет кольцевых трасс, а есть локации. Эти локации предельно интерактивны. Уверен, что если бы разработчики решились воссоздать это в 3D, снабдив все дело необходимым количеством графических спецэффектов, то затея вряд ли увенчалась бы успехом и в итоге оказалась бы настолько играбельной. На трассах, каждая из которых является уникальной не только по дизайну, но и по количеству хитроумных препятствий и ловушек, просто кипит бурлящим потоком динамичный геймплей. Маленькая юркая машинка чудесно управляется. Быстро набирает скорость, отчаянно разворачивается, резво тормозит. Кажется, что она предугадывает на доли секунды желания игрока! Управлять ей - одно удовольствие.

Что необходимо делать? Исполнять безумные пируэты, в погоне за соперниками, которых надо уничтожить. Укладываться в установленное время, собирая из букв слова. Вовремя ремонтироваться. Подбирать полезные и действенные бонусы. И при этом постоянно увиливать от неожиданных, хитроумных и оригинальных препятствий. Вас может раздавить гидравлический пресс, засосать в себя сопло реактивного самолета, протаранить большая грузовая машина. И на каждой новой трассе список этих "заподлянок" пополняется! А новые локации, в свою очередь, открываются стремительно! От вас никто не потребует выполнить на одной локации абсолютно все задания. С такой же скоростью открываются и недоступные ранее транспортные средства. Игра щедро награждает победителя очками и ценными трофеями, которые можно посмотреть в специальной опции меню. А как приятно громить глупых оппонентов. Три лобовых удара - и вражеская машинка уже беспомощно дымится где-то в углу. Однако противники не прочь внезапно накинуться на вас всей стаей, от чего становится даже несколько страшно. Но волю в кулак - и новая серия эффектных таранов выводит неприятеля из игры! К слову, на исполнение миссии вам дается три запасных жизни. Поэтому не брезгуйте ремонтными бонусами - лучше убраться из горячей точки подобру-поздорову, потом восстановиться, чем, растратив бесполезно запас "жизней", начинать все заново. Вы открываете новые трассы, тестируете новые машины, и время за игрой пролетает незаметно!

Однако и без недостатков не обошлось. Графику, по моему мнению, все же можно было сделать симпатичнее и интереснее. Разработчикам совет посмотреть в сторону Diablo-подобных ролевых игрушек и поучиться там искусству создания спецэффектов. Кроме того, не хватает изобретательности нашим противникам. Они могут безудержно атаковать, а могут беспомощно стоять где-то в углу и ожидать своей печальной участи.

А вот если говорить о звуке, то вновь придется игрушку хвалить. Динамика звукового ряда ничуть не выпадает из стремительного геймплея. Со звуком все хорошо.

Серию Hot Wheels наконец-то можно поздравить с первым стоящим произведением. Оно не пошло на поводу у моды, и оказалось совершенно уникальным в своем ретро-исполнении. Выяснилось, что простенькие и динамичные двухмерные гонки - это то, чего так не хватает в сегодняшнем высокополигональном компьютерном мире!

Между прочим...

Компания Micro Forte, создавшая новую серию Hot Wheels, является создателем Fallout Tactics, что в принципе, и объясняет успех новой игры.

Вождь Быстрая Нога

Особенности национальной охоты

- Петрович, тут медведи есть?
- Какие тут, на фиг, медведи?
Анекдот

Cabela's Big Game Hunter 6

Жанр	Охотничий симулятор
Издатель	Activision Value
Разработчик	nFusion
Требуется	Pentium-II 300, 32 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**6.8**

Cabela's Ultimate Deer Hunt 2

Жанр	Охотничий симулятор
Издатель	Activision Value
Разработчик	Sylum Entertainment
Требуется	Pentium-II 300, 32 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**4.5**

Remington Big Buck Trophy Hunt

Жанр	Охотничий симулятор
Издатель	Game Mill Publishing
Разработчик	Steller Stone
Требуется	Pentium-III 500, 64 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**2.5**

Trophy Hunter 2003

Жанр	Охотничий симулятор
Издатель	Infogrames
Разработчик	Southlogic Interactive
Требуется	Pentium-III 500, 64 Mb RAM, 3D
Рейтинг	**8.6**

Охотничий сезон окончился, ружья зачехлены, трофеи развешаны, первые птицы полетели в теплые края. Одновременно с отлетом пернатых полки американских магазинов стали заполняться симуляторами охоты, их-то сезон как раз подоспел.

Умом американскую игровую индустрию не понять: с разницей в три дня вышло сразу четыре симулятора охоты, похожих друг на друга как две капли воды. Посовещавшись со Вкшмуком, мы приняли решение собрать всех на одном ринге и устроить поединок. Мочи!

Атака клонов

Прежде чем начать схватку, необходимо представить наших бойцов. Двое из них выступают под знаменами известнейшего охотничьего каталога Cabela's. Если Cabela's Big Game Hunter 6 особых подозрений не вызывает, то название Cabela's Ultimate Deer Hunter 2 наводит на нехорошие мысли, ибо приставка Ultimate в большинстве случаев ничего хорошего не сулит. Третий участник, Remington Big Buck Trophy Hunt от малоизвестной Steller Stone, прикрывается брендом известной оружейной фирмы Remington. Что же касается четвертого бойца, Trophy Hunter 2003, то он никакими брендами не прикрывается, правда, надо сразу же учесть, что эта игра является одним из ответвлений родоначальника компьютерных охотничих симуляторов, Deer Hunter.



Как говорится, все познается в сравнении, это утверждение как нельзя лучше подходит для оценки нашей четверки. Дело в том, что принципиально все четыре симулятора друг от друга не отличаются: режим "быстрой" охоты, кампания, разве что в Trophy Hunter 2003 добавлен сетевой вариант игры, а вот в деталях разница становится очевидной. Remington Big Buck Trophy Hunt сразу же отправляется на "галерку", ибо ничем особенным он похвастаться не





может, здесь даже нет выбора персонажа. Очень неплохо себя проявили братцы Cabela's: тут вам и разнообразие в игровых персонажах, которые отличаются характеристиками, и обширный список снаряжения и оружия. Уже на этом этапе становится понятно, что слово Ultimate сыграло злую шутку, ибо Cabela's Big Game Hunter 6 немного, но вырывается вперед (точнее будет сказать, что Cabela's Ultimate Deer Hunter 2 отстает). Однозначным победителем оказывается скромный Trophy Hunter 2003. Судите сами: в игре есть не только ружья, но и луки с самострелами, игрок может выбрать для своего оружия наиболее оптимальную модель прицела, а от списка дополнительного снаряжения рябит в глазах. Помимо всего прочего, в снаряжение входят транспортные средства, на выбор можно взять пикап, мотовездеход или лошадь.

Пейзаж

Времена, когда виртуальным охотникам было наплевать, какая графика у их "спортивного снаряда", давно прошли. Покупатели стали куда более требовательными, качество картинки заметно подтянулось, более того, некоторые из охотничьих симуляторов стали базироваться на продвинутых движках (скажем, Deer Hunter 5 создавался на основе Unreal Engine).

Увы, не до всех дошло, что прогресс есть хорошо, Remington Big Buck Trophy Hunt - типичный тому пример. Сказать, что у этой игры посредственная графика, значит, не сказать ничего, без содрогания на нее смотреть не получается. Такое впечатление, что году эдак в 1998 творение Steller Stone попало в формалин, спустя несколько лет игру вытащили из целебной жидкости и отправили пугать покупателей.

В случае с Cabela's Big Game Hunter 6 и Cabela's Ultimate Deer Hunt 2 ситуация несколько лучше. Движку, на котором сделаны эти игры, стукнул уже не один год, так что картинка получилась довольно средней, тем не менее, смотрится вполне пристойно. Очень интересно посмотреть на подход разных ко-



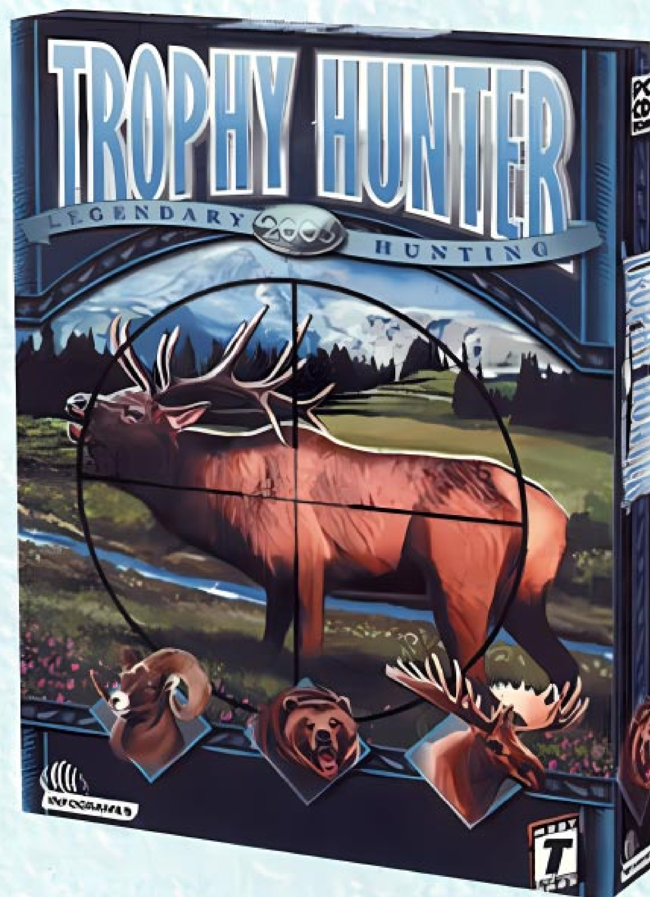


манд к одному движку: если Sylum Entertainment почти ничего не меняла, то nFusion провела серьезную переработку, результат налицо.

И снова победителем оказывается Trophy Hunter 2003, не знаю, на базе какого движка основана эта игра, но выглядит она просто отлично. Тут вам и естественно выглядящая дымка, и прозрачная вода с отражениями; Southlogic Interactive сделала игру, где не только приятно охотиться, но и просто побродить по окрестностям. То же самое можно сказать и про модели животных, особенно хорошо получилась анимация. Такая графика будет выглядеть современно еще пару лет, достаточно всего лишь время от времени ее модернизировать.

Кукольный театр

Ну что ж, с внешним видом и снаряжением разобрались, пора и на охоту. Как правило, охотничьи симуляторы друг от друга в этом отношении мало отличаются, но в случае, когда сравниваются сразу четыре игры, разница в исполнении будет очевидной. Собственно, так и получилось.



Начнем с самого неинтересного, а именно с Remington Big Buck Trophy Hunt; иначе, как тир, эту игру не назовешь. Оленей тут много, территория небольшая, так что шансов выжить у рогатых практически нет. Для самых ленивых есть специальные маркеры, указывающие, где находится олень, после их включения начинается натуральное избиение младенцев. Короче говоря, перед нами не симулятор, а банальный шутер, где игроку ничего не грозит.

В случае с играми под маркой Cabela's - ситуация иная, здесь на проработку геймплея было уделено на порядок больше внимания. Местные олени и прочая дичь куда более осторожны, к каждой животинке нужен свой подход. Хотя в списке оборудования транспортные средства и отсутствуют, возле стоянки можно взять мотовездеход, правда, на нем не везде пускают (и правильно, нечего шуметь), нормально функционируют манки и прочие полезные вещи, а от типа камуфляжа сильно зависит, увидит вас дичь или нет. И все же есть у серии Cabela's свой скелет в шкафу, а именно система повреждений. Если попасть оленю в голову, тот сразу откинет копыта, но вот если попасть в другие части тела, причем несколько раз, рогатый будет продолжать скакать на всех парах, как будто в него не всадили пару свинцовых пилюль.



Между прочим...

Trophy Hunter 2003 является первой игрой Infogrames из запланированной трилогии. Еще две игры этой серии, Bird Hunter 2003 и Deer Hunter 2003, уже находятся на нашем операционном столе, в следующем номере мы опубликуем результаты вскрытия.



И, напоследок, следует поговорить о победителе. Кто это - догадаться нетрудно. Охотничьи симуляторы Cabela's довольно продолжительное время держали марку самых реалистичных игр жанра, теперь это звание переходит к Trophy Hunter 2003. Именно творение Southlogic Interactive в полной мере передает ощущение настоящей охоты, только здесь можно вкусить азарт преследования раненого зверя. Как-то раз я выследил пару оленей на опушке леса и выстрелил по одному с расстояния метров двести. Сразу убить его не удалось, поскольку пуля ушла чуть правее и попала не в шею, а в круп. Парочка рванула в разные стороны, но если первый олень летел очень быстро, то моя жертва заметно прихрамывала и периодически останавливалась. Преследовал я рогатого примерно полчаса, за это время попав в него еще пару раз. Наконец, он исчез из виду, казалось, что добыча ушла, но спустя всего минуту я набрел на тушу - олень умер от потери крови.

Самым главным отличием Trophy Hunter 2003 от конкурентов является то, что по территории, где вы охотитесь, бродят хищники. Вообще-то, они довольно пугливые, но если того же медведя или волка не убить, а ранить, да еще и преследовать, то последствия могут быть плачевными.

Привал

Результаты схватки очевидны. Не знаю, о чем думали люди, создававшие Remington Big Buck Trophy Hunt, ибо их творение оценят лишь минималисты. Ситуация с парочкой от Activision Value куда менее печальна, хотя и лидирующие позиции утеряны, да и Cabela's Ultimate Deer Hunter 2 является откровенной халтурой. А вот Trophy Hunter 2003 оказался лучшей игрой жанра, именно на него теперь надо равняться конкурентам.





(Продолжение, начало см. в №№ 7-10 2002 года)

Дмитрий "Махмуд" Просько

FlightSim: курс молодого пилота

Часть V

С каждым годом интенсивность воздушного движения растет. В Европе плотность трафика такова, что не хватает эшелонов. Поэтому ввели так называемое "сокращенное эшелонирование", то есть уменьшили вертикальные интервалы на больших высотах в 2 раза. Теперь они составляют не 2000 футов, как раньше, а 1000. В связи с чем довольно сильно изменилась система управления воздушным движением. Конечно, виртуальный трафик не такой большой, как реальный, но число виртуальных пилотов, летающих в онлайне, скоро будет приближено к числу проданных копий MSFS. А это несколько сотен тысяч человек - ощутимая прибавка к доходам провайдеров. Странно, что до сих пор провайдеры интернет-услуг не ввели льготы для онлайновых игроков вообще и виртуальных пилотов в частности.

Но что это я о грустном... Займемся делом, а именно - полетим сегодня из Санкт-Петербурга в Хельсинки в онлайне, под контролем живых диспетчеров.

1

Пилот: "Доброе утро, Франкфурт Руление, это KLM 242, разрешите запуск".
Диспетчер: "KLM 242, рассчитывайте запуск через 2 часа".
Пилот: "Подтвердите - задержка 2 часа?"
Диспетчер: "Подтверждаю".
Пилот: "В таком случае отмените "Доброе утро".

Из фольклора

VATSIM network - сеть Virtual Air Traffic Simulation - была создана в районе 1999 года, когда виртуально-пилотирующая общественность начала терять интерес к полетам. Тогда эта сеть называлась SATCO (Simulated Air Traffic Control Organization), управлялась на общественных началах и была (и остается) абсолютно бесплатной для всех желающих. Толчком к созданию этой сети послужила разработка модуля FSIPC (FS InterProcess Communicator), который позволял получать данные от MSFS и передавать их другим программам. Кстати, этот модуль сейчас очень часто используется для разработки разного рода приложений. Поскольку в то время организация (или организованность?) была весьма условной, то наблюдалась некая хаотичность среди виртуальных пилотов и диспетчеров. К примеру, я мог совершенно спокойно работать как диспетчер в любом аэропорту мира. Кто первый пришел, тот и работает. Разумеется, было некое разделение по зонам ответственности, по принадлежности аэропорта к тому или иному государству, но очень упорядоченным это все нельзя было назвать.

В таком виде, постепенно организовываясь, сеть просуществовала где-то до 2001 года, и после ряда потрясений и отставок руководящего персонала была реконструирована и реорганизована. Появилась сеть VATSIM, которая на сегодняшний день насчитывает более 40 000 зарегистрированных пользователей. Разделена эта сеть по региональным отделениям - VATSIM USA, VATSIM Europe и так далее. Ну и, конечно, мы - VATSIM Russia. Наше отделение взяло под свою ответственность всю территорию бывшего СССР. Конечно, кому-то захочется обвинить российское отделение VATSIM в болезни "старшего брата", но причина проста - нас слишком мало, чтобы распыляться на мелкие виртуальные удельные княжества по 10 человек в каждом. Надеюсь, что после прочтения этой статьи количество постоянно летающих пилотов вырастет раза в 2-3...

Flight Plan
International Simulated Civil Aviation Organization
FLIGHT PLAN
TCAS | Suffix F | OK | Cancel
VFR / IFR / SVFR | Aircraft Ident NEWBIE | Aircraft Type T/B737/F | True Airspeed 120 | Departure Point KCGX | Dep Time Est. 1000 | Dep Time Act. 1100 | Cruise Altitude 10000
Destination KCGX | Time Enroute Hours 1 Minutes 30 | Remarks NONE
Fuel on Board Hours 4 Minutes 30 | Alternate Airport NONE | First Name | Last Name | Home Base | Number Aboard 30
Not to be used for Real World Flight Planning

Вот так выглядит окно заполнения плана полета в SquawkBox

Ну ладно, урок истории на сегодня закончен, вернемся в реальность. Для начала я немного расскажу о первом шаге, который нужно сделать каждому уважающему себя сетевому пилоту. Собственно сделать нужно две вещи - зарегистрироваться по адресу http://cert.vatsim.net/vatsimnet/signup.html и скачать необходимое программное обеспечение. Регистрация бесплатна и не требует ничего, кроме, конечно, некоторого знания английского языка. После заполнения анкеты мы получаем номер нашего сертификата и пароль, которые будем использовать при полетах в Сети.

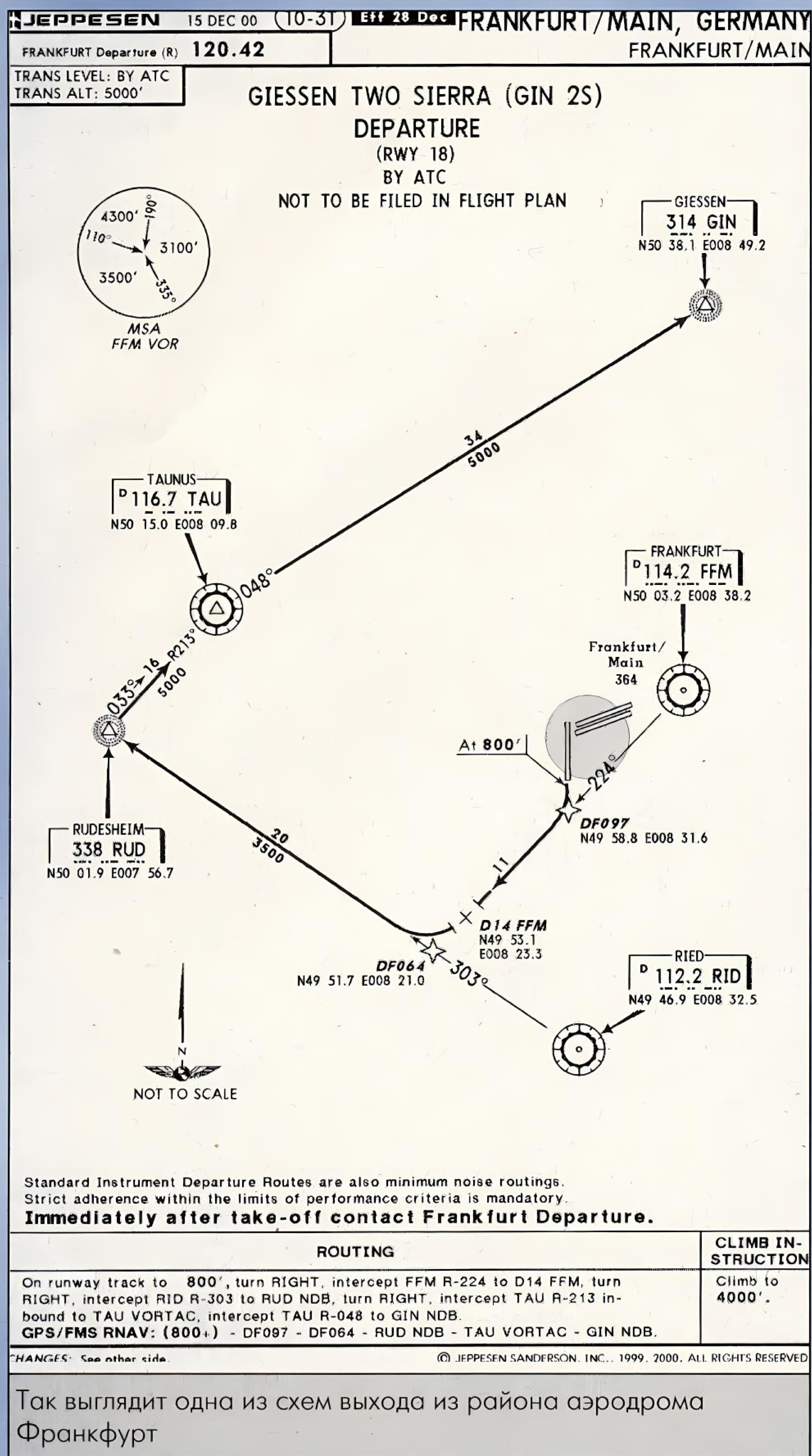
Следующее, что надо сделать, - это скачать программное обеспечение. Пилоты используют в сети VATSIM три утилиты. Первая - модуль FSUIPC, о котором я уже говорил. Вторая - SquawkBox (русскоязычный термин - самолетный ответчик). И последняя в этом списке, но не менее важная утилита - Roger Wilco, программа для голосового общения в Сети. Скачать эти утилиты можно по адресам, указанным в конце статьи. Теперь я объясню подробнее, как их устанавливать и использовать.

FSUIPC. Модуль, который подключается к MSFS и обеспечивает работу всех остальных программ. Текущая версия - 2.91. Он часто обновляется, и к моменту выхода этого номера в печать, скорее всего, номер версии поменяется. Скачиваем его и распаковываем содержимое архива в папку FS2002\Modules. На этом все его настройки для нас заканчиваются. Модуль в общем-то является многофункциональным, но все остальные его функции для нас сейчас не важны.

SquawkBox. Программа, выполняющая функции самолетного ответчика и передающая на серверы VATSIM информацию о нас. Установка его весьма проста и не займет много времени. Замечу только, что после установки этой утилиты список ваших самолетов пополнится парой сотен наименований. Немного позже я объясню, для чего это надо, а пока вернемся к нашим баранам. После установки утилиты у вас на рабочем столе должны появиться две иконки - SB Host и SquawkBox. Как работать со всем этим? Разберем по шагам. Сначала нам нужно подключение к Интернету, после чего запускаем MSFS и создаем мультиплейную сессию. Для этого идем в меню Flights->Multiplayer->Connect. В открывшемся окне диалога указываем наше имя (Player Name), из списка протоколов выбираем TCP/IP и нажимаем кнопку Host. Тем самым мы создали новую сессию, которая будет использоваться нашим SB. После нажатия кнопки Host появится второе окно, оставляем в нем все, как есть, и нажимаем ОК. Проверить подключение можно очень простым способом - нажать Enter. Появится окно мультиплейного чата, в котором будет присутствовать ваше имя. Закрываем окно чата и забываем о нем навсегда.

Следующее действие - запустим SB Host. Именно это программа будет передавать и принимать данные. Окно пока пусто, оставим его в покое и запустим SquawkBox. Появляется окно Multiplayer Connect. Указываем свое имя, в данном случае это будет нашим позывным в полете (скажем, AFL166), выбираем тип подключения - опять же TCP/IP и жмем ОК. В следующем окне нужно указать IP-адрес мультиплейной сессии, которую мы создали в MSFS. Нажимаем Start search и в появившемся поле вводим наш IP-адрес, в Windows его можно посмотреть с помощью команды ipconfig. Либо можно оставить это поле пустым и нажать ОК, программа сама найдет вашу сессию. Далее жмем на огромной кнопке Click HERE и - вот он, работающий SB.

Переключаемся в окно SB Host. В верхней его части появилось дополнительное окошко с непонятными пока полями и кнопками.



Так выглядит одна из схем выхода из района аэродрома Франкфурт

Это окошко можно раздвинуть вниз, в нем будут появляться различные текстовые сообщения. Дальше начинается самое интересное. Кликаем правой кнопкой на этом окошке и в выпадающем меню выбираем ATC functions -> Change callsign (Сменить позывной). Вводим в поле свой позывной, который мы будем использовать в полете. Хочу обратить ваше внимание на то, что не стоит использовать позывной, выбранный "от фонаря". Это должен быть либо бортовой номер самолета, либо номер рейса, к примеру, AFL161 (Аэрофлот 161). Далее идем в ATC functions->File Flightplan (Заполнить план полета). В поле TCAS выбираем тип нашего самолета. Какой тип мы выберем, таким нас и будут видеть все остальные пилоты. Помните, в начале я говорил про сотню новых самолетов, поставляемых вместе с SB? Вот для этого они и нужны. В обычных условиях каждый пилот в мультиплее видит только те самолеты, которые установлены у него в MSFS. То есть, если ваш сосед по мультиплею летит на Ту-154, а у вас этот самолет не установлен, то вы будете видеть, к примеру, "Боинг 737". Использование же этой фичи SB позволит вам видеть, что он летит именно на Ту-154. Итак, далее по порядку - слева отметим флажок IFR, мы ведь по приборам летим, а не визуально. Далее указываем истинную скорость нашего самолета в узлах, 4-буквенный идентификатор аэродрома отправления в кодах ICAO, время отправления - расчетное и истинное - и эшелон полета в футах. Ниже в большом поле указываем весь наш маршрут - от точки к точке. Далее - аэродром посадки, расчетное время полета по маршруту и примечания. В самой нижней части окна пишем запас топлива на борту в часах и минутах, запасной аэродром, имя и фамилию пилота (обязательно те, которые были указаны при регистрации!), наш базовый аэродром и число виртуальных пассажиров на борту. И все, наш план полета заполнен. Жмем OK и переходим к следующей фазе - подготовке непосредственно к радиообмену. Изучить остальные функции SquawkBox можно по руководству, которое находится на том же сайте.

Roger Wilco. Эта программа очень важна для полетов в онлайне. Раньше, когда ее не было, приходилось печатать все сообщения текстом, что не всегда удобно. Согласитесь, не очень удобно бросать управление при заходе на посадку с боковым ветром, когда уже находишься между дальним и ближним приводами. А ставить на паузу - несолидно. И вот, когда появилась эта весьма полезная программка, симмеры вздохнули с облегчением и побежали покупать гарнитуры. Для тех, кто еще не знает: гарнитуры бывают не только мебельные, но и головные. Только в единственном числе такая штука называется гарнитурой. Она женского рода и состоит из наушников и микрофона. Теперь остановимся на том, как настроить RW для работы в сети. Кстати, владельцам модемов с коннектом 33600 и выше не стоит завидовать пользователям выделенных сетей - программа отлично работает и на скорости 33600. Если связь помедленней - ну что ж, будет немного похуже, с этим придется смириться.

При первом запуске программы появится окно мастера настроек. Не буду подробно описывать все опции, остановлюсь только на тех, которые являются критическими для работы. Итак, в первом окне выбираем Wav recording, во втором окне в обоих списках выберем нашу звуковую карту. Далее тестируем громкость микрофона, в следующем окне выбираем Full Duplex - это такой способ связи, при котором можно одновременно говорить и слушать. Все последние звуковые карты поддерживают эту опцию, поэтому владельцам старых карт придется озаботиться приобретением новых либо работать текстом. Следующее окно предлагает нам выбрать клавишу для активации микрофона. Постарайтесь, чтобы эта клавиша не совпадала с горячими клавишами самого MSFS, а то будут проблемы. Далее нужно выбрать скорость связи. Для владельцев модемов выбор невелик - Slow modem и Fast modem, остальные могут выбрать качество линии по своему усмотрению. Я советую поэкспериментировать с этой настройкой, чтобы добиться приличного качест-

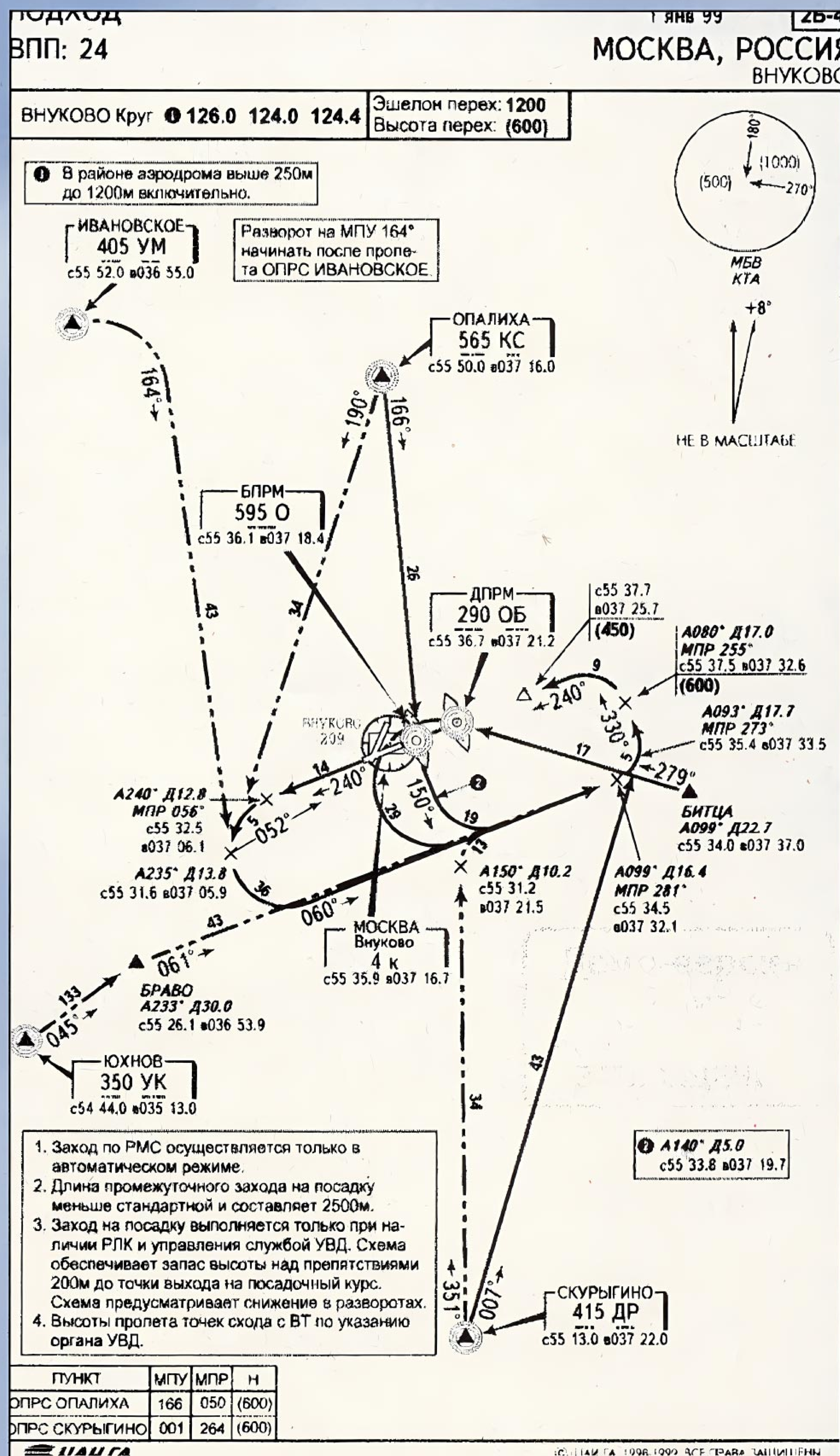


Схема захода на посадку на аэродроме Внуково для ВПП 24. На одной странице собраны все схемы захода с этим курсом

ва связи. Далее - если вы слышите перерывы в получаемых голосовых сообщениях, то поставьте галочку напротив Run Roger Wilco at High CPU Priority. Только не стоит это делать, если ваш компьютер достаточно старый и медленный, поскольку это скажется на его производительности. Потом ставим наш позывной, и на этом настройка заканчивается. Ее можно запустить в любой момент, выбрав закладку Adjust и нажав кнопку Configure. После того как мы закончили настройку, можно свернуть окно RW до определенного момента.

Ну вот, вся предварительная подготовка закончена, теперь давайте готовиться непосредственно к самому полету.

2

Сам полет занимает час с небольшим, но нормальная подготовка к нему может занять около получаса.

Для того чтобы наш полет выглядел как можно более реально, нам нужно иметь перед собой как минимум радионавигационные карты. Лучше, если в комплекте с этими картами будут еще и схемы выходов из района аэродрома и заходов на посадку – SID (Standard Instrument Departures) и STAR (Standard Arrivals). На каждом аэродроме определены свои схемы, которые зависят от местных условий, рельефа местности и разных ограничений. Если на аэродроме несколько ВПП, то соответственно для каждой ВПП есть свои схемы захода и выхода. Радионавигационные карты выпускаются крупными фирмами, которые уже много лет специализируются в этом. На Западе это Jeppesen и Aerad, у нас этим занимается Центр аэронавигационной информации Гражданской авиации – ЦАИ ГА. Скорее всего, к моменту выхода этого номера такие карты уже появятся на сайте Российского отделения VATSIM.

Остановимся немного на стандартных процедурах выхода и захода на посадку. По большому счету, это обычные участки маршрута. Для SID такой участок маршрута начинается от порога ВПП и заканчивается какой-либо радионавигационной точкой. Для STAR – наоборот, он начинается от навигационной точки и заканчивается порогом ВПП. Кроме того, в SID/STAR очень часто включаются так называемые FIX – точки с определенными географическими координатами и не оборудованные радиосредствами. Единственное, что отличает SID/STAR от других участков маршрута, – это ограничения, коих предостаточно. Может существовать ограничение по высоте над данной точкой (не выше или не ниже какой-то высоты), ограничение по скорости, ограничение по крену в развороте и так далее. Например, если в районе какой-то точки есть ограничение по высоте, то, скорее всего, это связано либо с рельефом местности, либо с введенными ограничениями на шум над определенным районом. Или если это ограничение по скорости, то это означает, что самолет, летящий с бОльшей скоростью, попросту не впишется в разворот и выйдет за пределы схемы. Соблюдение таких схем является обязательным для всех, и нарушение соответственно карается. Примеры таких схем вы можете посмотреть в этой статье.

Итак, для полета нам нужны: а) радионавигационная карта района Балтийского моря, б) схемы выхода из района аэродрома Пулково и в) схемы захода на посадку в аэропорту Хельсинки. Давайте условно посчитаем, что они у нас есть, поскольку все равно большую часть схем я буду объяснять на словах. Итак, приступим.

Уже давно ни для кого из нас не секрет, что все мы летаем по заранее составленному плану полета. Составим его и мы. Можем воспользоваться штатным планировщиком MSFS, а можем просто написать его на бумаге с указанием курсов, точек и частот. Итак, вот наш план полета в одной строке (в скобках указан тип точки) – ULLI – KO(NDB) – LEDUN(Fix) – PVO(VOR) – EFHK . Эшелон полета – 28000 футов. Поскольку мы летим на запад, то все эшелоны, выбранные нами, должны быть четными – FL240, FL260 и так далее. При полетах на восток – наоборот. И еще один очень нужный момент, о котором я не упоминал ранее, – при полетах над нашей территорией все эшелонирование ведется в метрах. За 30 км до пересечения государственной границы самолет должен сменить эшелон на футовый и дальше продолжать полет в футовой системе. Таблицу эшелонирования в метрах и перевода эшелонов из футов в метры и обратно вы можете найти на сайте Российского отделения VATSIM.

Есть один небольшой глюк MSFS, который переходит из версии в версию, но почему-то так и не исправляется. При указании в настройках MSFS метрической системы автопилот напрочь отказывается воспринимать отрицательную вертикальную скорость. Лечится это достаточно просто – при полетах в онлайне мы летаем в футовой системе, но занимаем высоты, указанные в метрах. Если объяснил непонятно, покажу на пальцах. Берем высоту – 9100 метров, в таблице перевода смотрим ее футовый эквивалент – 29900 футов. Вот эти 29900 мы и выставляем на автопилоте. При перелете госграницы мы занимаем ближайший футовый эшелон (в нашем направлении, разумеется) и продолжаем полет.

Идем дальше. Запускаем MSFS и создаем мультиплейную сессию. Запускаем SquawkBox и Roger Wilco так, как мы делали ранее. Осталось только подключиться к сети VATSIM. Делается это при помощи пары несложных действий. В окне SB Host щелкаем правой кнопкой и в контекстном меню выбираем ATC Functions->Change Callsign. Выбираем наш позывной на этот полет, после чего заполняем план полета, выбрав ATC Functions->File Flight Plan. Как заполнять план полета, смотрите выше по тексту. После заполнения плана полета мы можем подключаться. Опять жмем правую кнопку и выбираем Connect. Единственное, что нам надо сделать в появившемся окне, – это выбрать сервер. Из списка выбираем имя сервера, которое начинается с VS. Теперь в поле Pilot Registration указываем наш ID и пароль, полученные при регистрации. Если мы хотим использовать голос, то ставим галочку напротив Use Roger Wilco Voice. Теперь жмем ОК. О том, что мы подключились к сети, будет свидетельствовать несколько строк синего цвета, предупреждающих нас о том, что мы согласны с правилами VATSIM и обязуемся им подчиняться. Все, коннект установлен. Кстати, при установке связи с сервера автоматически подгружается реальная погода, которая постоянно обновляется в течение всего полета. Так что будьте готовы и к плохой видимости, и к боковому ветру – в общем, полный пакет услуг по одной линии.

Летать лучше всего по вечерам в выходные – самое хорошее время, практически во всех аэропортах есть контроль. Чтобы не летать впустую, перед полетом можно посмотреть, есть ли диспетчера и пилоты в онлайне. Сделать это можно при помощи утилиты ServInfo. Программа очень проста в управлении, поэтому я не буду здесь рассказывать о ней. Просто скачайте и установите, поймете все сами.

После того, как SB запущен и план полета составлен, нам нужно поставить его в режим “невидимости”, то есть, пользуясь авиационными терминами, выключить самолетный ответчик. Делается это опять в окне SB Host после выбора пункта Squawk Standby. Это нужно для того, чтобы, подключившись к серверу и выбрав стоянку, не оказаться на ней вместе с еще одним самолетом. Ответчик выключен, мы всех видим, а нас никто не видит. Можно покататься по полю в режиме Slew и выбрать место поуютнее, после чего снова включить ответчик. Давайте теперь посмотрим, есть ли диспетчер в Пулково. Щелкаем правой кнопкой в окне SB Host и выбираем ATC Directory. Перед нами появляется список ближайших диспетчеров. Ищем среди них те, что начинаются на ULLI. Мда... В данный момент таковых не обнаружено. Ну что ж, полетим пока сами, а при подлете к Финляндии выйдем на связь с финским диспетчером. Не расстраивайтесь, такое иногда бывает. Все-таки это хобби, а не работа, поэтому не всегда находится время посидеть на контроле, так же, как, впрочем, и полетать.

Сначала выберем ВПП, подходящую для взлета. Смотрим погоду, в частности, нас интересует ветер. На данный момент ветер 120 градусов, 3 м/с. Значит, для взлета выбираем ВПП 10. В Питере их две – левая и правая, поэтому выберем ту, до которой рулить недалеко. При наличии диспетчера он сам подскажет рабочую ВПП



Высота 8600, скоро меняем эшелон на 28 000 футов

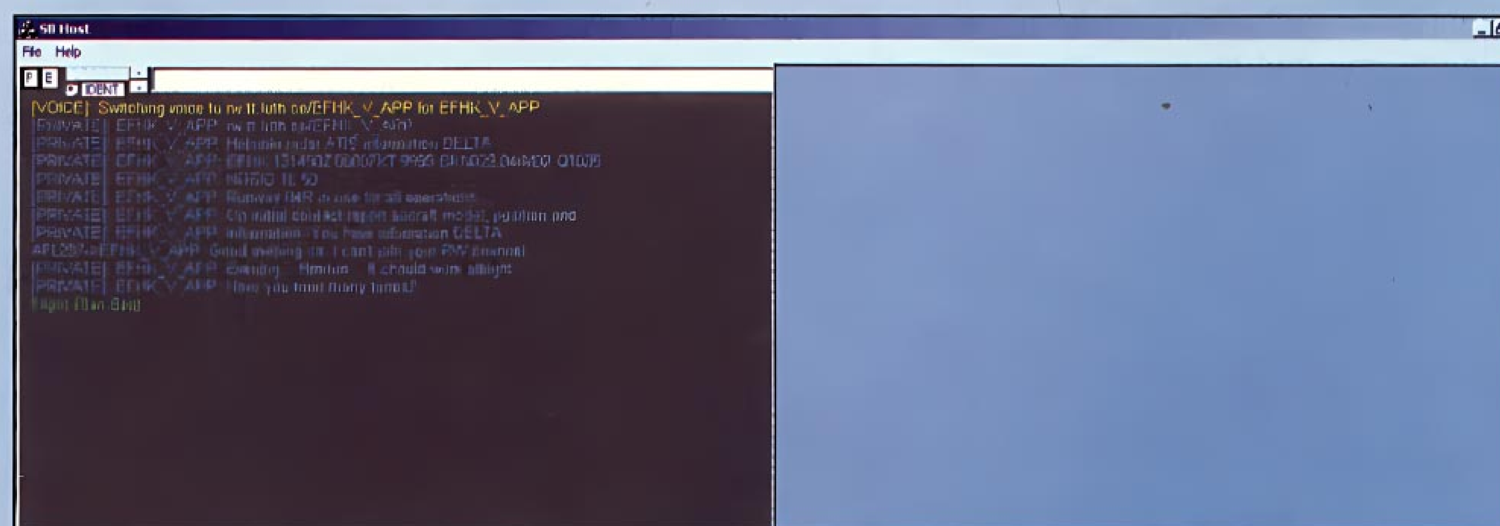
и маршрут руления к ней, но поскольку его нет, то рулим сами. Выруливаем на исполнительный к ВПП 10 правой (или левой) и взлетаем. Следуем по прямой до удаления 9 миль от VOR SPB, после этого выполняем левый разворот на курс 257. Поскольку схемы у нас пока нет на руках, мы будем просто стараться максимально приблизиться к ней. После пролета дальнего привода берем курс на NDB KO (частота 635.0) и продолжаем набирать 8600 метров (28200 футов).

По мере того, как мы приближаемся к финской границе, нужно периодически смотреть ATC Directory на тот случай, если появятся диспетчера. Ну вот, примерно на удалении 60 миль от точки LEDUN в списке появился диспетчер центра Хельсинки – EFES_CTR. Чтобы подключиться к диспетчеру, дважды щелкаем на его имени в списке. В результате происходит вот что: SquawkBox настраивается на частоту диспетчера, позволяя ему видеть нас и получать/передавать команды. В то же время запускается Roger Wilco и автоматически настраивается на голосовой канал диспетчера (если таковой есть). О том, работает ли диспетчер голосом, можно узнать в окне SB Host. Должна появиться строка желтого цвета с заголовком [Voice] и указанием IP-адреса голосового сервера. Кроме того, при подключении к каналу диспетчера в окне SB Host выдается информация ATIS об условиях на аэродроме. Все получено? Все работает? Тогда выходим на связь. Нажимаем клавишу передачи, которую мы указали при настройке RW и зовем диспетчера: "Good evening Center, this is Aeroflot 237 with you. At flight level 280, destination Helsinki". Все поняли? Если поняли все, тогда продолжаем лететь; если нет, то выходим из сети и начинаем учить английский. Шутка. Хотя, как вы знаете, в каждой шутке есть лишь доля шутки. Все остальное – правда. Английский язык жизненно необходим для тех, кто собирается летать. Он является языком, официально принятым за международный при полетах за рубеж. Конечно, изучение "авиационного" английского языка несколько упрощает тот факт, что он максимально типизирован, то есть существует набор (правда, довольно большой) стандартных фраз, из которых можно выжать достаточно, чтобы осуществлять полноценный радиообмен. Но, поверьте мне, стоит выучить немного побольше, чтобы не попасть впросак, если диспетчер вдруг задаст какой-нибудь нестандартный вопрос или команду. Кстати, может возникнуть такая ситуация, когда диспетчер скажет: "Я вас не наблюдаю". Это означает, что ваш план полета недоступен в сети. Нужно просто снова его переслать. Для этого выбираем Resend Flight Plan в окне SB Host.

После выхода на связь к диспетчеру центра я получаю команду на снижение до эшелона 100, то есть 10 000 футов, и следовать с текущим курсом. Приступаем к снижению. Кстати, одновременно со мной на связи с диспетчером еще несколько бортов, которые я могу послушать, так как они находятся на той же частоте. Если по каким-либо причинам пилот не может работать голосом, то он получает и передает текстовые сообщения. Так что не пугайтесь, если вдруг на экране время от времени будет проплывать строка текста. Как я уже говорил, вы тоже можете работать текстом, если вдруг не удосужились приобрести гарнитуру. Для отправки сообщения опять воспользуемся окном SB Host. В верхней его части есть текстовое поле, в котором можно написать сообщение и отправить его, нажав Enter. Получив его, диспетчер точно так же отправит вам ответ.

Есть несколько нюансов, которые следует знать при работе текстом. Во-первых, если вы работаете русским текстом, общаясь с нашим диспетчером, то все сообщения, естественно, будут передаваться по-русски. Зайдем в меню Options -> Change Received Comm Font и выставим там любой шрифт, который поддерживает кириллицу. Второй момент – как распознать, что диспетчер обратился именно к вам? Для этого есть два очень простых способа: в начале текста будет отображаться ваш позывной и при его выводе раздастся очень характерный звук, похожий на звон колокола. Все сообщения, адресованные не вам, будут сопровождаться коротким шипением. И третья, очень полезная фишка – вы можете писать приватные сообщения диспетчеру и другим пилотам. Для этого перед сообщением надо набрать .msg (точка перед msg обязательна), потом через пробел позывной того, к кому обращаемся, и опять же через пробел набрать текст. Это будет выглядеть примерно так: .msg AFL3301 Привет.


Привет нашим соседям! Финский "Боинг" заруливает на стоянку


Вышел на связь с диспетчером подхода Хельсинки. Голосовой канал работает, что облегчает нам полет

И последний нюанс – в настройках MSFS нужно отключить опцию Pause on Task Switch. Она находится в меню Options->Settings->General. После отключения этой опции MSFS не будет вставать на паузу, когда мы будем переключаться из окна MSFS в другие окна. Таким образом, включив автопилот, мы можем совершенно спокойно запустить другую программу и работать в ней, SB сам оповестит нас, когда надо будет выходить на связь. Только не увлекайтесь, а то пропустите начало снижения или еще какой-нибудь важный момент.

3

Ну вот, пока мы описывали эти важные функции, мы уже подлетели к точке LEDUN и снизились до эшелона 100, и диспетчер центра передает нас на связь диспетчеру подхода, указав частоту. Повторяем процедуру подключения – заходим в ATC Directory и дважды щелкаем на нужном нам диспетчерском пункте, переключаясь на него. ATIS диспетчера подхода говорит нам, что рабочая ВПП – 04 правая, и нам нужно выбрать STAR, который подходит для захода на посадку на эту ВПП. Я уж было начал копаться в бумагах, как диспетчер вдруг сказал "Expect vectoring for runway 04R", что в несколько вольном переводе означает "рассчитывайте на заход векторением". Еще один незнакомый термин... Векторение – это способ захода на посадку, при котором диспетчер постоянно задает курс. Дело в том, что у диспетчера круга есть достаточно большое пространство, в котором он может совершенно спокойно крутить самолеты, конечно, при соблюдении всех ограничений. Поэтому иногда бывает полезно не отправлять самолет на полную схему, а сократить его путь до четвертого разворота, например, когда в районе аэродрома интенсивное движение, или наоборот, когда зона пуста и нет смысла выполнять полную схему. В данном случае зона была пуста, на связи у подхода был всего один самолет на вылет, поэтому он совершенно спокойно дал мне курс прямо к четвертому развороту и снижение до 4000 футов. А теперь сравните этот момент с УВД, встроенным в MSFS. Неважно, сколько тут летает самолетов, AI-шный диспетчер все равно будет крутить вас по полной программе, как это указано у вас в плане полета.

Я уже снизился до 4000 и нахожусь в районе четвертого разворота. Диспетчер дает курс 010 и снижает до 2300. Подтверждаю его команду и получаю разрешение на заход по ILS на ВПП 04 правую. В оригинале это звучит примерно так.

Диспетчер: "Aeroflot 237, heading 010, descend to 2300 feet".

Пилот: "Aeroflot 237 roger, heading 010 and descending to 2300 feet".

Диспетчер: "Aeroflot 237, you are cleared for ILS approach for runway 04 right. Report when established on the localizer".

Пилот: "Aeroflot 237 cleared for ILS runway 04 right and report when established on localizer".

Фраза "report when established on localizer" означает примерно то же, что в русском "доложите готовность к посадке". Localizer – это курсовой луч системы захода на посадку. Доложив диспетчеру,

Ссылки на ресурсы, упоминавшиеся на этом уроке:

http://www.vatsim.net - Штаб-квартира организации VATSIM
http://www.vatsim.spb.ru - Сайт российского отделения VATSIM
http://www.avsim.com/hangar/utils/servinfo - Утилита ServInfo
http://www.vatsim.net/downloads.html - SquawkBox и ProController
http://www.schiratti.com/dowson.html - FSUIPC
http://www.resounding.com – Roger Wilco
http://www.flightsim.ru - Место, где все вышеуказанное обсуждается

что я нахожусь на посадочном курсе и следую по курсовому лучу, я тем самым подтверждаю свою готовность продолжать заход. Что я, в общем-то, и делаю через несколько минут. Диспетчер дает мне указание перейти на связь с диспетчером старта, опять же сообщив его частоту. Переключаюсь на связь со Стартом и докладываю, что я "established on the localizer for runway 04R", после чего получаю разрешение на посадку. После такой благожелательной встречи только и остается, что нормально произвести посадку и зарулить на стоянку, предварительно получив от диспетчера маршрут руления и номер стоянки.

После заруливания на стоянку и выключения двигателей я прощаюсь с диспетчером и благополучно отключаюсь. Полет окончен.

4

Напоследок я хочу дать несколько очень ценных советов, к которым стоит прислушаться. Это относится к так называемым "правилам хорошего тона", которые очень ценятся как при полетах над территорией России, так и за рубежом.

* Не забывайте, что для правильного ведения радиообмена требуется знание типовой фразеологии, то есть не следует, например, говорить диспетчеру "готов рулить к ВПП", а лучше сказать "разрешите предварительный". Диспетчер прекрасно поймет, о чем идет речь. Выучив фразеологию радиообмена, вы тем самым значительно упростите ведение радиосвязи, и между вами и диспетчером никогда не будет недоговоренностей.

* При полетах за рубеж крайне необходимо знание английского языка, хотя бы базовое. Опять же, неплохо выучить несколько стандартных фраз, даже если вы нормально владеете "бытовым" английским.

Будет лучше всего, если вы подготовитесь к полету. Изучите маршрут, имейте перед глазами карты и схемы. Это очень упростит полет и работу диспетчера.

* "Учите матчасть". Если вы будете знать, как работать со всеми необходимыми утилитами, летать будет легче. Это же относится и к тому типу самолета, на котором вы обычно летаете.

* Всегда следует выполнять команды диспетчера. Это закон для пилотов. Пилот может быть не согласен с диспетчером, но сначала он должен выполнить команду, а потом разбираться.

* Будьте вежливы. Не вступайте в перепалку с диспетчером в эфире, для этого есть многочисленные форумы. В конце концов, если вы недовольны работой диспетчера, можете подать на него жалобу директору филиала, он не такая недоступная личность, как кажется на первый взгляд. Все жалобы рассматриваются и при наличии доказательств удовлетворяются.

* Больше летайте. Так вы приобретете весьма ценный опыт.

Ну, вот и все. На этом наш курс молодого пилота закончен. Я думаю, что я достиг той цели, которую ставил перед собой. Остальное – за вами. Жаль, конечно, что место в журнале ограничено, не удалось раскрыть очень многое, о чем стоило написать. Но если вы – человек любопытный, то очень быстро научитесь всему, что умеет "профессиональный виртуальный пилот". Конечно, в этом вам поможет сайт www.flightsim.ru, где вы всегда сможете найти ответы на любой интересующий вас вопрос.

Удачи.



Интенсивность движения в аэропорту растет. Рядом готовится выруливать еще один борт, а второй в этот момент заходит на посадку

ПОЛУНОЧНЫЙ ДРАЙВ

midnight GT 真夜中

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000



www.nd.ru

Rage

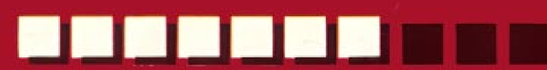
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

Prisoner of War

Иван Жилин

Крокодилы выступают без шапочек

Издатель	"1C", Codemasters http://www.1c.ru, http://www.codemasters.com
Разработчик	Wide Games http://www.widegames.com
Жанр	Action/Adventure
Требуется	Pentium II 500, 128 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 800, 256 Mb RAM
Сайт игры	http://www.codemasters.com/pow
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2063.html
Смотри на диске 	скриншоты

Игровой интерес 
Графика 
Звук и музыка 
Сюжетная линия 
Ценность для жанра 

Рейтинг 7.2

Время освоения: 15 минут
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно



...А у четвертого барака будет дискотека!
Пулеметчик Ганс принес два новых диска.
Злой детский анекдот

Сколько вы помните адвентюр, в которых время (а точнее - временные рамки и аккуратный тайминг) играло бы ключевую роль? Не то, что бы их совсем не было, но в голову приходит разве что The Last Express и только потом Borderzone, далее все зависит от степени эрудированности вспоминающего, но много назвать не удастся. А сколько вы припомните игр, в которых игрок был бы заперт в тюрьму или некий ее аналог и пытался бы выбраться? Тут уже, по идее, выбор больше, и по крайней мере фрагментарно эта ситуация используется очень часто.



Держу пари, что вряд ли вам удастся вспомнить игру, сочетающую эти две концепции, причем обе используются на все двести процентов. И тем приятнее наблюдать такое творение вживую, творение, свидетельствующее о том, что еще мозги разработчиков всего мира не ссохлись до размеров грецких орехов, по крайней мере, на создание Prisoner of War (POW) пороху еще хватает.



Ария консольного гостя

Собственно говоря, теперь очень легко отличать игры, пришедшие к нам в качестве консольных портов или разрабатывавшиеся параллельно для нескольких платформ. Как и в случае с недавним Largo Winch, индикатором служат четыре кнопки обычного приставочного джойстика (скорее всего, Xbox-ового), повисшие в верхнем правом углу экрана. К двум из них привязаны мышиные бутоны, а вся конструкция служит в основном для наглядности и расширяет многофункциональность интерфейса.

Не знаю, может, на приставке все это управляется и удобнее (прецеденты – сплошь и рядом), но, в принципе, и так получается неплохо: клавиатура отвечает за перемещение, на мышь повешены функции управления и обзора. Можно переключиться с вида от третьего лица на первое для осмотра окрестностей, можно этого и не делать. В общем и целом остается какое-то неуловимое ощущение дежа вю, и, скорее всего, это потому, что для нынешних приставочных адвентюр светом в окошке является Shen Mue с Dreamcast.

Что касается традиционно качественной консольной графики, то сказать особо и нечего. То бишь ничего особо исключительного (breathtaking! - как говорят наши зарубежные друзья) увидеть не удается, равно как и ничего пугающего. Это не призрак первого плаустатиона, но и не Dead or Alive 3. Звук достаточно приличный, хочется надеяться, что консольные братья тоже получили полностью озвученные диалоги. Для этого им пришлось ждать перехода на DVD, а до той поры так и жили чистыми и незамутненными текстовыми беседами.

Нарекания вызывает не столько сама озвучка как технический элемент, а подход к ней: я так и не понял, зачем немцы (в игре, как будет ясно ниже, есть немалое количество немцев) говорят с французским акцентом. Если в ушах американского игрока это соответствует представлениям о потомках Фридриха Великого, но без дурных наклонностей, то я немедленно иду покупать шляпу, чтобы затем ее снять. Это мне совершенно необходимо.

Один капитан

Я вообще консерватор и не люблю отходить от давно отработанной схемы, и, что меня сподвигло обсудить технические подробности в самом начале статьи, я не знаю, однако от этого очень нервничаю, так что для успокоения покачусь по протоптанной колее (не обращайте внимания на речевые ошибки). Если следовать этой самой колее, то у нас, по идее, должен быть сюжет и иже с ним.

Все происходит в тяжелую годину второй мировой. Наш храбрый герой, капитан Льюис Стоун, на своем "Либерейторе" (кстати, может, и не на "Либерейторе" вовсе - что, я вам Ламтюгов какой...) выполнял секретную миссию. Ну, в сущности, не секретную вовсе – так, обычный разведывательный полет для фотосъемки какого-то там







объекта, в компании, что характерно, всего одного попутчика (не, это точно был не "Либерейтор") лейтенанта JD. У JD есть имя и фамилия (Джеймс Дейли), но почти все время его обзывают именно так, по инициалам (а может, они вообще на "Лайтнинге" летели?..).

Так вот, в процессе полета возникают непредвиденные осложнения в виде плотного огня зениток. В противостоянии зениток и самолета последний решительно проигрывает, и нашего бравого майора берут в плен. Не будем задаваться вопросами вроде: "А почему это его на месте не пристрелили?" Или, скажем, с чего бы это в лагере он и его сокамерники ходят в своей обычной форме, а не в однообразных робах, да и зачем это нужен пересылочный лагерь для четырех военнопленных (впрочем, незадолго до попадания туда капитана Стоуна в лагере содержалось аж СЕМЬ пленников, представляете?). Я не специалист по нацистским лагерям, может, так все и было (а местами там просто санаторий какой-то). Все-таки это не образовательная программа, а игра.

Время против тебя

А суть игры, собственно, можно выразить словами "коммандос 3D", только вместо отряда храбрецов-диверсантов у нас герой-одиночка, и находится он по другую сторону колючей проволоки, хотя и очень стремится оттуда выбраться.

Собственно, это сплошная игра в прятки с охраной. До тех пор, пока вы спокойно бродите по лагерю вместе с остальными заключенными и не совершаете ничего предосудительного, солдаты вас не трогают. Но стоит попытаться перелезть через ограду или попробовать проникнуть в запретную зону, или просто нести в руках что-нибудь запрещенное (самодельную подзорную трубу или фомку), или бродить среди ночи с ваксой на лице – вам грозит карцер. День-другой в одиночке, и все нужно начинать сначала. Кстати, альтернативой карцеру является лазарет, если добрые фрицы всадили в вас пульку-другую.

Дело осложняется строгим распорядком дня. И если никто, собственно, не будет проверять, делаете ли вы зарядку вместе со всеми или нет, то раньше времени ломануться завтракать вам не позволят. Все расписано по часам с типично немецкой аккуратностью, и особое внимание надо уделять утренней и вечерней поверке – присутствие на них обязательно.

Собственно, причина, по которой я столь нагло сравнил Prisoner of War с Commandos, – "поля зрения" охраны. Для Commandos это ключевая концепция, для POW - тоже немаловажная. Четко выбрав момент, когда охранники смотрят в противоположную сторону (следить за этим очень легко с помощью мини-карты), можно пересечь запретную зону и проникнуть в закрытые здания. Очень неплоха, кстати, идея с замочными скважинами: прежде чем открыть любую дверь, можно заглянуть внутрь и удостовериться в отсутствии охраны (или, в худшем случае, ее наличии). Кстати, помимо глаз, у охраны есть, как ни странно, еще и уши, и иногда вас могут именно услышать, точнее, не именно вас, а просто что-то подозрительное. Замри – и отомри, только когда опасность пройдет, иначе бороться с такой напастью, как уши противника, просто нереально.

Помощь в преодолении различных препятствий будут вам оказывать ваши товарищи по несчастью. Кто поможет советом, кто снабдит чем-нибудь нужным, кто договорится с охраной, а кто будет ее отвлекать. Некоторые будут помогать из идейных соображений (читай: безвозмездно), а вот некоторым придется заплатить энное количество валюты. Не будьте наивнее капитана Стоуна - это не "Deutchmarks or dollars, American express will do nicely, thank you", а обычные сигареты, алкоголь, шоколад, лекарства: в лагерях процветает меновая торговля. Все эти продукты иногда попадаются в закрытых для легального посещения зонах лагеря и легко перемещаются в ваши карманы, конвертируясь в мистическую currency по скрытому от глаз игрока курсу.

Диамат

Вот, собственно, и весь игровой процесс. Бесконечная игра в прятки. Но, что самое характерное, затягивает. Четкий тайминг, заставляющий действовать быстро и решительно, бдительная охрана, вынуждающая искать головоломные пути проникновения в очередной барак, - все вместе приправлено довольно стандартным сюжетом и очень неплохими диалогами. В сущности, в Prisoner of War нет ни особого экшена, ни какой-то там адвентюрности, тем не менее, по сути, по типу головоломок и методу их решения это все же action-adventure. Такая вот диалектика.

А что касается реализма происходящего, то я, повторюсь, не специалист. Но явно, что в качестве источников тут скорее работали не документальные материалы, а книги, допустим, Алистера Маклина (и никакого Ремарка, помилуй Бог, игра про концентрационный лагерь - это так неполиткорректно, Холокост и все такое; впрочем, надо признать, что игры про концлагерь - действительно некоторый перебор). И, в конце концов, каков приход - таков и поп. А многих геймеров в этом вопросе волнует реализм?

Такая вот диалектика





U.E.O.A.I

Три диска пустоты

Издатель	Moloto Productions http://www.moloto.com
Разработчик	Moloto Productions http://www.moloto.com
Жанр	Adventure
Требуется	Pentium II 200, 64 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM
Сайт игры	http://www.zelenhgorm.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2921.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	4/10
Графика	3/10
Звук и музыка	6/10
Дизайн	2/10
Ценность для жанра	3/10

Рейтинг 3.6

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Угадайте, чем можно занять три блестящих новеньких компактных диска, при этом потратив все два гигабайта совершенно впустую? Правильно отвечает молодой человек с килограммом железного лома в носу и бровях – записать туда swap-файл от лучшей операционной системы всех времен и народов. Сразу видно – думает, что он настоящий хакер. А что говорит нам этот юноша с волосами до ширинки? Записать туда музыку таких научно-популярных групп, как Rammstein, Limp Bizkit и Papa Roach? Тоже неплохой выбор, парень. Уведите его, а то еще сломает что-нибудь...



Так вот, друзья мои, после того как мы ознакомились с мнением зала, позвольте сообщить вам официальную версию. Самым лучшим заполнителем дешевых в производстве и удобных в использовании компакт-дисков издревле считалось видео. Особенно же извращенные заполнители компактных дисков придумали и воплотили в жизнь самую страшную вещь, которую только можно себе вообразить, - видеоквесты. Роль нарисованных героев в них исполняют крайне непрофессиональные актеры, снятые на дешевую видеоаппаратуру. Видеоматериал затем обычно оцифровывается Очень плохим кодеком, чтобы, во-первых, сэкономить и без того титанические объемы, занимаемые игрой, а во-вторых, сделать картинку как можно менее различимой за стадами непуганых пикселей, чтобы никто не понял, что в качестве актеров использованы члены семей разработчиков игры и что эти, возможно, очень даже славные, ребята совершенно не способны нормально играть свои роли. Первыми и самыми страшными во всех смыслах этого слова представителями поджанра "видеоквесты" были первая и вторая части игры Phantasmagoria. Первая часть занимала целых семь дисков и в свое время казалась чистой воды откровением. Вторая же запомнилась любителям квестов в основном огромным количеством разлитого кетчупа, символизировавшего кровь невинно убиенных.


Какое место в каждой игре старается запечатлеть на скриншоте обозреватель? Конечно же, сортир

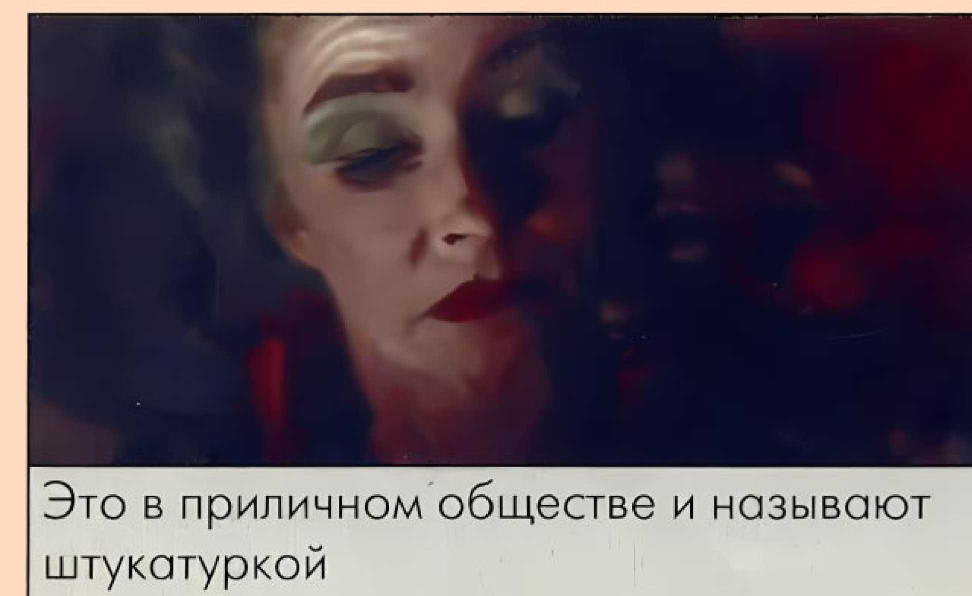
Традиционный представитель

Столь объемное вступление было написано с двумя целями. Во-первых, читатель должен проникнуться презрением к компьютерно-кинематографическим уродцам в той же мере, в которой проникся автор статьи. Во-вторых, там рассмотрены практически все недостатки, которые присущи подобным играм в целом и описываемой игре в частности.

Итак, приступим. Первое, за что стоит пожурить авторов, – это любовь к деньгам. Я понимаю, это качество в той или иной мере свойственно даже лучшим из нас, но, простите, не до такой же степени! Представьте себе, "Episode 1" в названии игры – это не кокетливый намек на то, что, пройдя игру, можно надеяться на продолжение. Нет, все вовсе не так. Игра просто обрывается. "Где продолжение?" - негодуем мы. "Через пару месяцев во втором эпизоде "саги"..." - отвечают нам разработчики. Деньги можно готовить уже сейчас. Простите, но, по-моему, это обычное хамство и в чем-то даже жлобство.

Собственно игра ничем особенным нас не радует. Стандартные для ме-е-едленных квестов в духе Myst бессмысленные, но красивые головоломки. Куцый сюжет – как часть одной большой игры это, может, и интересно в качестве, скажем, прелюдии к главным событиям, но тут... Все, что мы успеваем сделать за короткую игру, – прошвырнуться по небольшой деревушке и поучаствовать в нескольких диалогах. Все остальное второстепенно. Где же самое интересное? Наверное, во второй части игры.


Декорации явно нарисованы масляными красками


Это в приличном обществе и называют штукатуркой

Технические подробности, наверное, уже мало кого заинтересуют, но я все же оглашу их. Действие мы наблюдаем "из глаз" главного героя. Все, что происходит на экране, – дерганые телодвижения непрофессиональных недо-актеров, записанные на видео на фоне статичных задников, вовсю щеголяющих пикселями. Здесь вообще все щеголяют пикселями: такое впечатление, что многолетний прогресс прошел незаметно для разработчиков или же их задачей было забить три диска с игрой максимально некачественным видео. Возможно, бюджет поджимал. DVD или MPEG4 – это, похоже, для нас недоступно.

Качество звука на удивление хорошее, особенно будут рады владельцы звуковых систем стандарта 5.1. Но кому нужен хороший объемный звук при таком произношении актеров? Реалистичные неприятные голоса я могу послушать и на местном продуктовом рынке...

Жадность – плохо; все свободны

Вот, собственно, и все. Непонятно, на что рассчитывали разработчики этого шедевра. Ни сюжета, ни приличной картинки. Да еще такая любовь к нашим, заметьте, кровным деньгам. Лично я плохо переношу людей, которые осмеливаются любить мои сбережения.


Зеркало и наше в нем отражение. Правда, урод?

U.E.O.A.I

Призрак старого парка

Издатель	Mindscape, "1C" http://www.mindscape.com, http://www.1c.ru
Разработчик	Idol http://www.idolfx.se/
Жанр	Puzzle/Adventure
Требуется	Pentium II 200, 64 Mb
Рекомендуется	Pentium III 500, 128 Mb
Сайт игры	http://www.idolfx.se/gast.html
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2809.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 5.5

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: низкая
Знание английского: необязательно

"Ты – Гаст, маленькое пугливое привидение. Тебе предстоит победить злого клоуна Белесеблоба (простите) и его кошмарных сподвижников и восстановить сломавшиеся часы, из-за которых тут все встало с ног на голову", - примерно так нас приветствует одноименная игра, в которой приходится брать на себя руководство крошкой Гастом – маленьким и, прямо скажем, жалким привидением. Почему на его немОщные плечи взвалили столь тяжелый труд, остается загадкой: по своему виду парень напоминает стопроцентного неудачника, ко всему прочему боящегося даже собственной тени, что для привидений вообще недопустимо. Впрочем, со временем к нему привыкаешь и начинаешь считать его даже в чем-то симпатичным.


Злой Пчел

Набор противоречий

Эту игру очень сложно понять: на первый взгляд, мы имеем дело с довольно посредственной поделкой в стиле Goblins, рассчитанной на молодежь младшего школьного возраста. Затем умиление "страшными" монстриками и нелепым главным героем понемногу проходит и появляется чувство справедливого возмущения: эта игра умеет раздражать по-настоящему. Начиная с совершенно неудобоваримого управления, которое заставляет Гаста бегать кругами вокруг пункта назначения и совершать долгие и нудные походы по самому длинному из возможных путей, и заканчивая совершенно невозможным звуковым (музыкальным я его назвать побоюсь) сопровождением, которое мало того что давит на уши с силой пятитонного гидравлического пресса, так еще и зацикливается через десять секунд звучания. Поверьте мне, от этого всего мозги начинают плавиться уже на второй-третьей минуте игры.

Когда ко всем раздражителям привыкаешь, то начинаешь понимать, что игра-то вовсе и не такая простая, как показалось сначала, а некоторые головоломки вообще крайне интересны и забавны. Кроме того, в сторону положительного мнения об игре склоняет и тот факт, что чувство стиля у дизайнеров и художников явно присутствует в нужном количестве. Если бы не страшное управление, то по местным достопримечательностям было бы приятно прогуляться просто так, в целях ознакомления с шедеврами ужастиковой архитектуры.

Немного о цели игры. Суть – в звездочках, кои нам вручаются за решение головоломок. Звездочек нужно иметь много, потому что потом они ой как пригодятся... Нельзя забывать и о злобном клоуне – парню рано или поздно придется надавать по куполу.

Графика симпатична, хотя и довольно невыразительна: красивая архитектура и вполне милые пейзажи выглядят слишком серыми. В буквальном смысле. Похоже, что авторы решили создавать атмосферу мрачности с помощью использования исключительно небольшого количества серых и коричневых тонов. Если же закрыть на это глаза и не эстетствовать, то все вполне достойно. Разные ракурсы (далеко, правда, не всегда удобные), игра света и тени... По красивым задникам скачет трехмерное привидение-неудачник и разные крылатые пакости, мешающие ему жить.

Звук впечатляет своей неоднозначностью. С одной стороны, это страшный эмбиент, который рубит наши мозги в капусту. С другой – великолепные голоса диктора (да-да, здесь есть диктор, который комментирует происходящее) и Гаста. Последний, понятное дело, стопроцентный нытик и неудачник.

И все же - плохо

Даже не знаю, что сказать. Кому-то эта игра может не прийтись по вкусу– слишком уж она... скажем так, бессмысленна. Но что-то в ней определенно есть, и это что-то никак не дает зачислить Gast в раздел компьютерно-игрового мусора.

Комментарий Ивана Жилина

А может, мы просто все слишком взрослые? Может, мы уже чересчур не дети? Ведь издаются же игры про неукротимую Барби, издаются и продаются, и издаются снова и продолжают продаваться еще лучше прежнего. В конце концов, если вы вспомните, какими вы были в два года, телепузики могут перестать казаться кошмарным порождением обдолбанных англичан.

Все это, правда, ни в коей мере не оправдывает те недочеты Gast, которые были перечислены. Это просто короткое размышление на тему бессмысленности происходящего.

P.S. А "Гоблины" и потомки их расцениваются мной как тупиковая ветвь развития адвентюр.



Там живет злобный Клоун

Дмитрий Смыслов

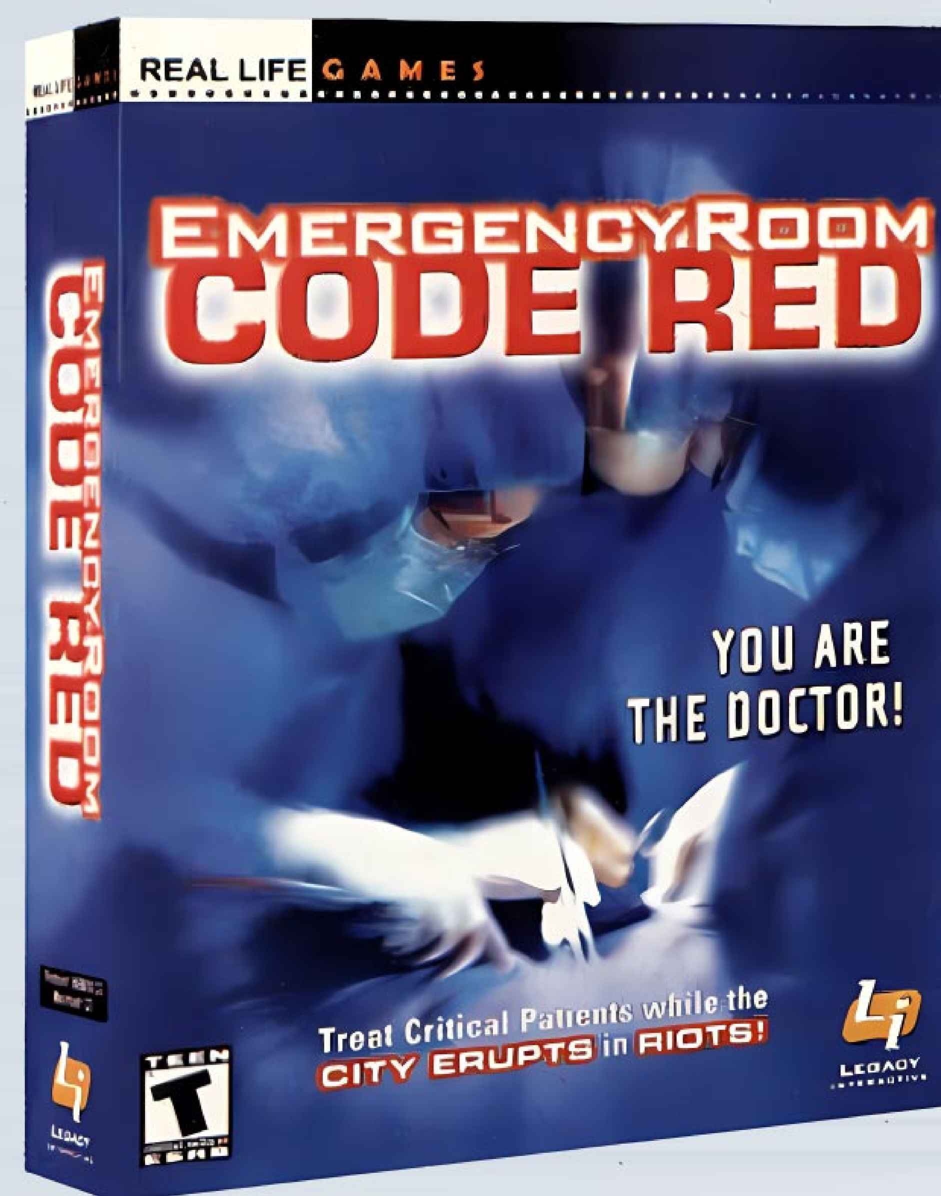
Снова в белых халатах

Издатель	Legacy Interactive, "Новый Диск" http://www.legacyinteractive.com, http://www.nd.ru
Разработчик	Legacy Interactive http://www.legacyinteractive.com
Жанр	мета-игра
Требуется	Pentium II 233, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium II 300, 64 Mb RAM
Сайт игры	http://www.legacyinteractive.com/games
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2930.html
Смотри на диске	скриншоты

Игровой интерес	■■■■■■■■
Графика	■■■■■
Звук и музыка	■■■■
Оригинальность	■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■

Рейтинг 7.1

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется



Хворать лучше дома.
М. Зощенко

Не успели стихнуть лязг инструментов и шум приборов, использовавшихся в выпущенной летом компанией "Новый Диск" "Скорой помощи", как на прилавки и лотки городов и весей нашей необъятной Родины выпорхнула вторая часть неординарной игрушки с простым и емким названием "Скорая помощь 2".

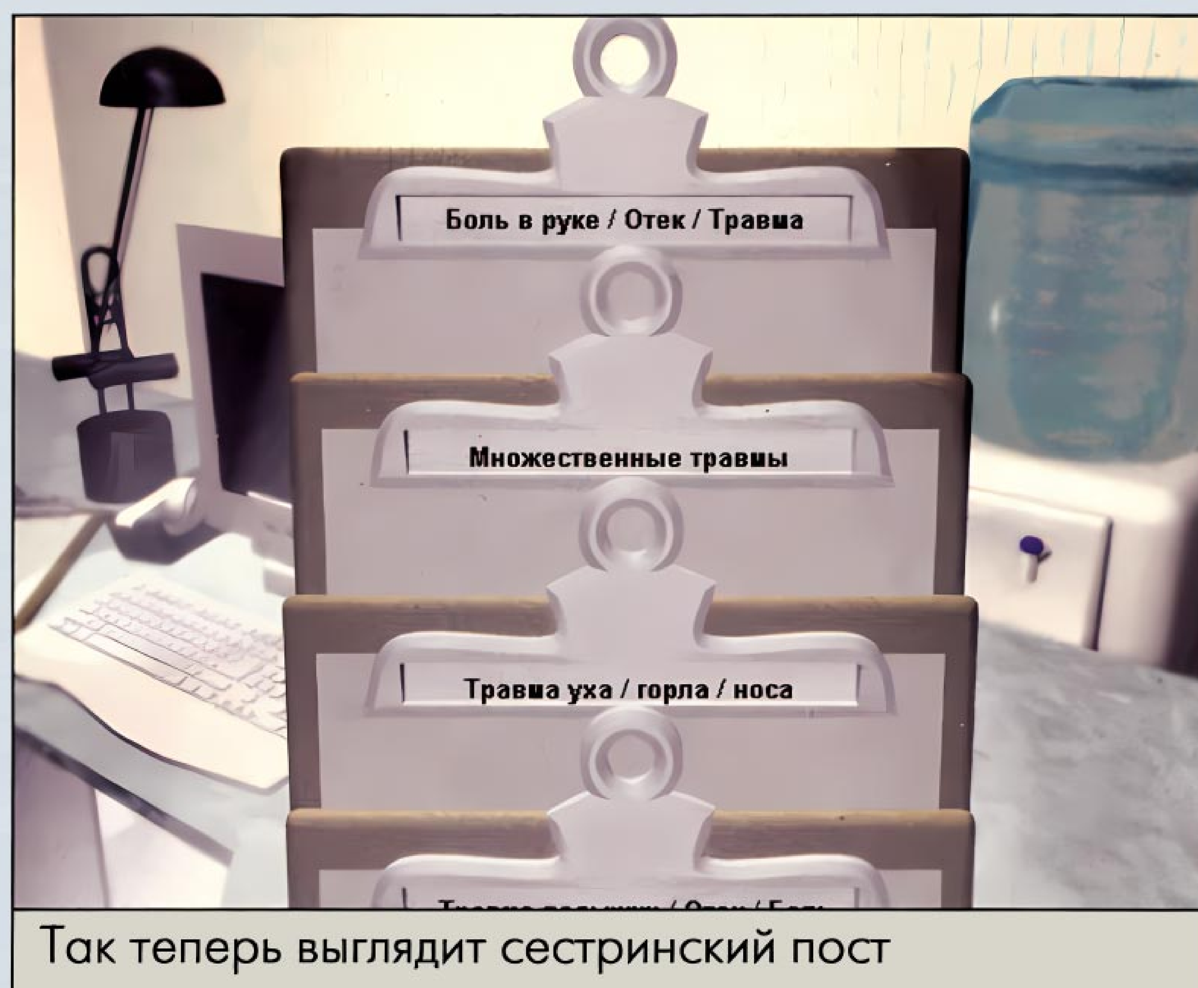
Не растекаясь мыслью по древу, сразу скажу, что она почти в точности повторяет предшественницу, однако ключевое слово — именно "почти", так что остановимся подробнее на отличиях, а неосведомленных личностей отошлем к августовскому номеру, в котором был опубликован обзор первой части.

Что нового

Во-первых, внешне игра ровно вдвое сбросила вес, уместившись, по сравнению с первой частью, всего на одном диске. При ближайшем рассмотрении становится ясно, что жертвами проведенной липосакции стали видеовставки. Теперь подобная роскошь сопровождает только реплики больничного персонала в лице главного врача и старшей сестры, а информация о пациентах дается исключительно в печатном виде с комментариями на заднем плане.

Во-вторых, чтобы еще больше приблизить игровую ситуацию к реальной, авторы откорректировали систему приема пациентов на сестринском посту. Теперь на выбор предлагается несколько пострадавших, а уж решение, кого из них взять, остается исключительно на вашей совести. При этом можно заняться как простым переломом, так и попробовать свои силы в реанимации человека с пулевым ранением, мешать никто не станет.

В-третьих, теперь вы находитесь под постоянной опекой главврача, устраивающего "разбор полетов" после выписки каждого из ваших пациентов, а не в конце смены, как это было прежде. Учитывая, что беспристрастность и бескомпромиссность руководства осталась на прежнем уровне, появляется возможность сразу обратить внимание на ошибочные действия, чтобы не допускать их в дальнейшем и не разбрасываться понапрасну драгоценными карьерными очками.



Так теперь выглядит сестринский пост

В-четвертых, появилась возможность блеснуть не только практическими знаниями в области современной медицины, но, при желании, продемонстрировать эрудированность и в теоретической стороне данного вопроса. Для этого нужно всего лишь дойти до ординаторской, где теперь установлен компьютер, и попробовать свои силы в викторине, отвечая на разнообразные вопросы медицинской и околомедицинской тематики. Слава Богу, ее результаты не влияют на ваш карьерный рост, но вот чисто житейский кругозор помогают расширить основательно.



Прошу к столу

В остальном, те, кто видел первую "Скорую помощь", наверняка испытают сильнейший приступ дежа-вю, так как непосредственно игровая часть не претерпела никаких изменений, а новички, которым удастся распробовать тонкий вкусовой букет будней рядового медработника, не станут переживать по поводу того, что что-то пропустили в "первой серии". В общем, все должны остаться довольны.

Коротко о важном

Этот абзац хотелось бы начать с небольшого предупреждения. Сейчас я буду бочками лить елей в адрес российского издателя "Скорой помощи 2", то есть "Нового Диска", и, возможно, оправдывать расхожее мнение, что журналистика — вторая древнейшая профессия. Однако на это есть ряд веских причин, что я и попробую доказать.

Ребята проделали значительную работу, и в плане качества локализации упомянутые игры значительно разнятся между собой. Во второй части уже не встречаются досадные упущения из первой вроде икающего звука, некорректно отображающихся шрифтов и периодически отходящего в лучший мир курсора. Теперь ничто не станет отвлекать вас от благого дела отвоевывания у костлявой девушки очередного "ближнего своего".

А вообще, так сказать, на правах хорошего отношения, в последнее время "Новый Диск" прогрессирует на глазах, радуя качеством выпускаемых вещей и демонстрируя хороший вкус в выборе объектов издания. Но об этом, как говорится, в другой раз.

Резюме

Подводя итоги, можно смело сказать, что перед нами достойное продолжение исключительной во всех отношениях игры, которое, в свою очередь, избавлено от ряда недочетов "родителя", а посему на порядок лучше усваивается избалованными и искушенными геймерскими организмами. Еще раз скажем спасибо за качественный перевод и будем ждать продолжений.

RPG для начинающих

Есть в репертуаре Пугачевой песня "Волшебник-недоучка". Поначалу там утверждается, что "все может магия", а через пару строк оказывается, "что всемогущий маг лишь на бумаге я". Примерно такая ситуация складывается в начале любой RPG: в вашей партии наверняка есть персонаж, гордо носящий звание мага, волшебника или колдуна, но проку от него почти нет. Заклинаний в его волшебной книге раз два и обчелся, заклинания эти какие-то хилые, да и получаются они у мага далеко не всегда. Это все потому, что любой магический класс нуждается в особо кропотливой прокачке. Ну а прокачивать мага, не разобравшись досконально с магической системой, невозможно. Вот ей мы и займемся в третьем выпуске нашей "Школы".

Владимир ВЕСЕЛОВ

Часть третья. Магическая система



Сделать хотел грозу, а получил козу

Магических систем существует чуть не столько же, сколько игр жанра RPG. В каждой из них есть что-то свое, какие-то отличия от всех остальных, но есть и много общего. Прежде всего, деление заклинаний по сферам, школам, стихиям и т.д. С одной стороны, это сделано для удобства – вместо одного громадного списка заклинаний несколько компактных. С другой стороны, такое деление позволяет достаточно просто определить, какому магическому классу какие заклинания доступны.

Возьмем для примера магическую систему шестой M&M. Заклинания там делились на четыре стихии (земля, вода, воздух и огонь), три сферы (тела, духа и разума) и две школы (света и тьмы). "Добрые" волшебники (священники, паладины) могли изучать магию сфер, а в качестве бонуса - магию света. Ну а "злые" (маги, колдуны) специализировались на магии стихий и тьмы. Такое деление было вполне логичным, поскольку в магии сфер преобладали лечащие и защитные заклинания, а в магии стихий - атакующие, наносящие ущерб. Однако имелся в этой игре "нейтральный" класс друидов, который мог изучать и магию сфер, и магию стихий. Прокачка его на начальных этапах была затруднена, зато к середине игры друид превращался в какую-то магическую машину, которая могла все. Кроме того, в M&M 6 маги могли с самого начала изучать все заклинания доступных им сфер и стихий. Это очень сильно нарушало баланс игры, поэтому в следующих сериях разработчики ввели некоторые изменения, главным из которых является появление уровней заклинаний.

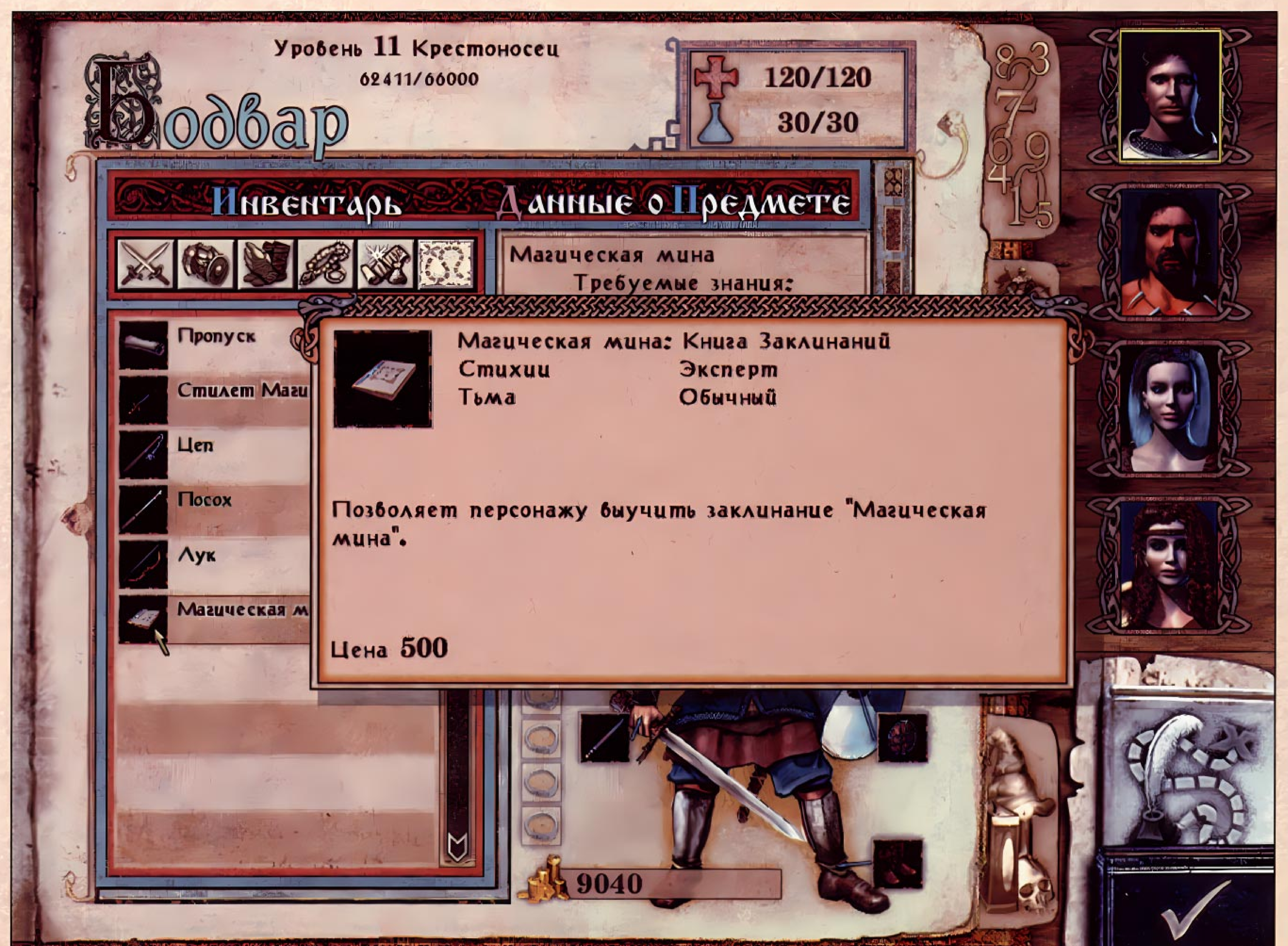
Теперь, если кто-то из ваших героев владеет магией огня, это еще не значит, что он может изучать все заклинания этой стихии. Простейшие доступны ему с самого начала, более сложные он сможет изучить, когда станет экспертом, ну а совсем крутые - только достигнув звания мастера или грандмастера.

Именно такая система присутствует в M&M 8. Есть четыре стихии, три сферы и две школы, в каждой из них имеется одиннадцать заклинаний, разбитых на четыре уровня (новичок, эксперт, мастер и грандмастер). Для всех магических классов четко определено, магию каких школ они могут изучать и какого уровня в них могут достичь. Например, магию воды могут изучать некромант и темный эльф. Но первый способен стать в ней грандмастером, а второй только мастером, поэтому некромант сможет овладеть заклинанием Lloyd's Beacon, а темный эльф нет. Как видите, для грамотной прокачки персонажа в этой игре вам достаточно разобраться, в каких сферах герой может достичь вершины, и уделить основное внимание продвижению именно в них.

Чтобы закончить с системой магии в M&M 8, отмечу, что там есть еще так называемые способности (темного эльфа, дракона, вампира и т.д.). Внешне они очень напоминают магию (даже вызываются с помощью магической книги), но есть тут и отличия. Главное - эти умения персонажам не нужно изучать. Если вы нанимаете дракона-новичка, он сразу же умеет пугать противника. Став экспертом, он на автомате получит возможность дышать огнем и так далее. Естественно, что каждый персонаж может достичь вершины в закрепленных за его расой умениях.

Магическая система M&M 9 очень похожа на предыдущую, только каждое заклинание требует владения не одной сферой, а двумя, тремя и даже четырьмя. То есть для овладения простейшими заклинаниями ваш герой должен иметь навыки хотя бы в двух школах, для более сложных вам придется сделать его в од-





ной из школ экспертом, потом придется изучить третью школу. Наконец, для изучения самых мощных заклинаний он должен владеть четырьмя школами, да еще и двумя из них на уровне грандмастера. Не знаю, зачем разработчики применили тут такую сложную систему. Особого интереса игре она не добавила, а вот ненужных сложностей стало много.

Магическая система Wizardry 8 гораздо сложнее двух рассмотренных, но, как ни странно, разобраться в ней проще – за счет ее логичности. Прежде всего, заклинания там делятся на шесть стихий или школ, но это деление совершенно не влияет на возможности их изучения. Просто в игре имеется шесть типов маны, вот заклинания и объединяются по этому признаку.

Следующее деление более важно - это деление по книгам магии. Это не те книги, которые вы время от времени находите или покупаете, а некие учебники, как бы выдаваемые магу при генерации. Они незримо присутствуют в заплечном мешке мага, он изучает их в минуты затишья между боями, повышая свое мастерство. Посмотреть, что именно написано в этих книгах, игрок не может (да и сами книги он не видит), однако в описании каждого заклинания присутствует упоминание, к какой книге оно относится.

Магические книги называются по классам (книга псионика, книга алхимика), но существует их меньше, чем классов, способных использовать магию (книг всего четыре). Не имеющие своей собственной книги классы получают одну из основных, а епископ так и все четыре.

В каждой из книг имеются уникальные заклинания, которых нет в остальных. Но есть и заклинания, присутствующие в двух, трех, а то и всех четырех книгах.

Ну и, наконец, заклинания делятся по уровню. Поскольку в этой игре нет системы экспертов и мастеров, уровни обозначаются просто номером (заклинание первого уровня, второго уровня и т.д.). Есть тут одна тонкость: чтобы выучить заклинание определенного уровня, ваш персонаж должен не просто иметь такой же уровень, а иметь его в данной магической книге. То есть, если ваш маг имеет пятый уровень, это вовсе не означает, что он может учить все заклинания из своей родной книги мага. Ведь вполне возможно, что свой класс он заработал, орудуя пращей и посохом, а то и вовсе стараниями товарищей по партии, а сам за все это время не сотворил ни одного заклинания.

Магический класс в "Визардрях" вычисляется по достаточно сложной формуле, причем дополнительные трудности вносит возможность смены класса персонажем. Но есть простой способ почти всегда знать, какие заклинания может учить ваш герой. При повышении уровня персонажа вам предоставляется возможность выучить одно заклинание из списка доступных в данный момент. Вот этот список вам и нужно запомнить или записать. Естественно, если в вашем инвентаре уже есть какие-то книги заклинаний, прежде чем выбрать "даровое" заклинание, нужно проверить, нет ли его у вас в загашнике.

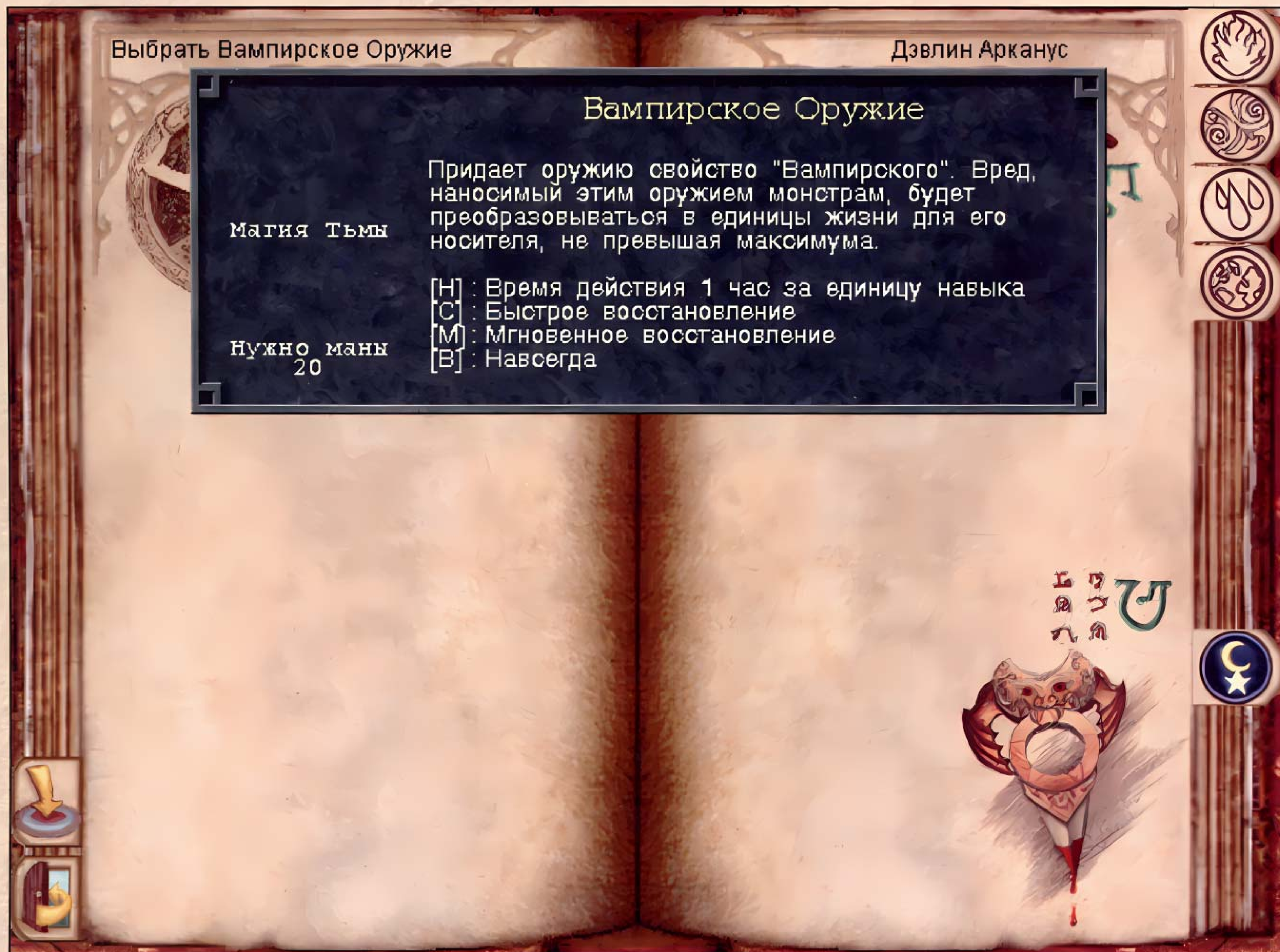
Сделать хотел утюг, слон получился вдруг

В большинстве магических систем, кроме уровня, необходимого для изучения заклинания, есть еще и уровень его применения. Чем выше умение вашего мага в какой-то сфере, тем сильнее и эффективнее становятся его заклинания. Если начинающий маг может лишь пощекотать неприятеля, то продвинутый тем же самым заклинанием уложит его на месте.

Во всех играх серии M&M эффект от повышения уровня владения магией персонажем двойной. Во-первых, просто повышается сила урона или пользы, приносимой заклинанием (в описании так и указывается что-то вроде "1-3 очка урона плюс 10 на каждое очко умения"). А во-вторых, если ваш маг становится экспертом, мастером или грандмастером в какой-то магической сфере, эффект многих заклинаний меняется. Некоторые действуют дольше, у других уменьшается время восстановления мага после их произнесения, третьи начинают действовать не на одного союзника, а на всю партию.

В описании заклинаний, вызываемых щелчком правой кнопки мыши, все это есть, не ленитесь просматривать эту справку перед первым применением заклинания или повышением уровня персонажа. Стоит просмотреть описания и решать, какие магические умения повышать вашему персонажу после получения нового класса.

Характерной особенностью магической системы M&M явля-



ется практически полная независимость потребления маны от силы заклинания. То есть слабый маг тратит на выпуск файербола ровно столько же маны, сколько и сильный, хотя первый при этом лишь слегка поцарапает группу врагов, а второй превратит их в кучки пепла. Правда, есть несколько заклинаний, которые по достижении магом уровня грандмастера кастуются без затрат маны, но погоды это не делает.

В "Визардрях" же количество потребляемой маны напрямую зависит от силы заклинания, причем решать, сколько именно ее тратить (а следовательно, насколько сильным будет заклинание), предоставлено игроку. Выглядит это так: выбрав заклинание, вы тут же определяете его силу, при этом в специальном кружочке появляется необходимое для этого количество маны (естественно, ее не может быть больше имеющегося у мага запаса). Ну а чтобы отбить начинающим магам охоту применять все заклинания на высшем уровне, введена система вероятности успеха.

Кружочки, с помощью которых вы определяете силу заклинания, раскрашены в разные цвета. Зеленый означает, что заклинание получится обязательно (хотя это и не значит, что от него обязательно будет польза). Желтый цвет сигнализирует, что заклинание, может, и не удастся, ну а красный, что оно не получится почти наверняка. Наконец, коричневый цвет указывает, что, скорее всего, эффект заклинания будет обратный желаемому. По мере роста мастерства мага количество зеленых кружочков увеличивается, пока таковыми не станут все. С этого времени маг может безбоязненно произносить данное заклинание с любой желаемой силой.



Даром преподаватели время со мною тратили

Настало время дать несколько конкретных советов по использованию магии.

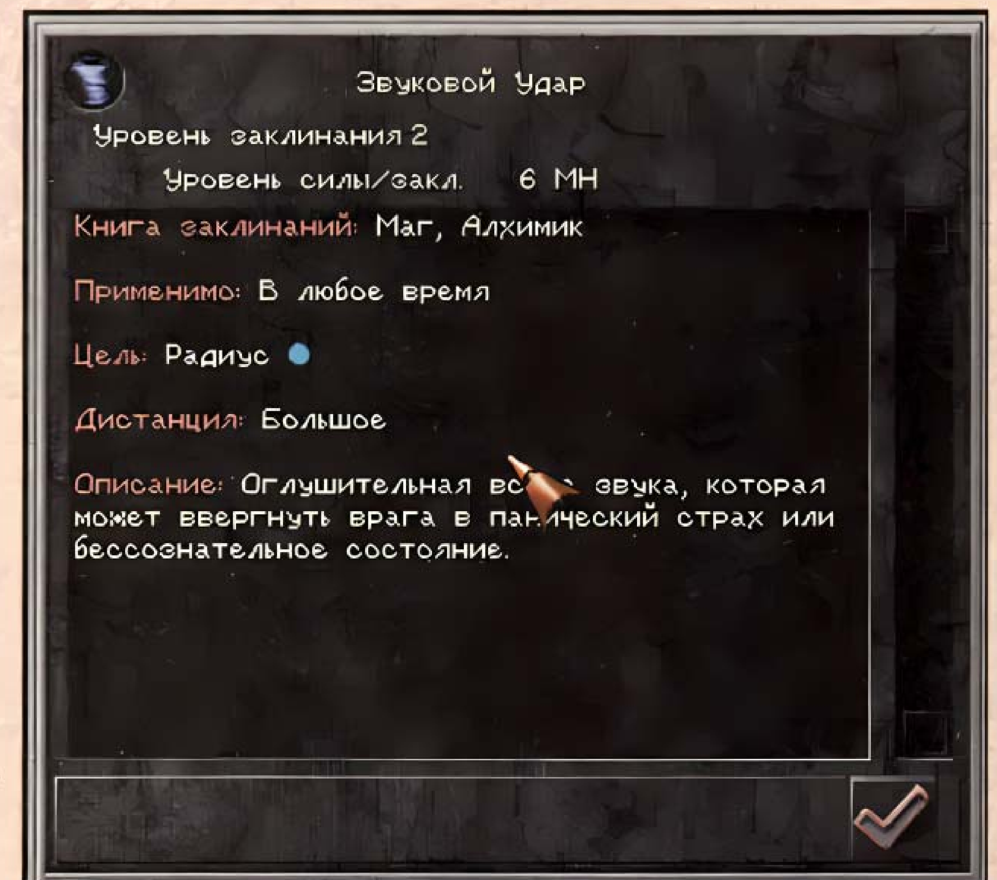
На первых порах, пока ваши маги являются "недоучками с дипломом", не стоит увлекаться атакующей магией. Лучше сосредоточиться на применении лечащей, восстанавливающей и защитной. Особенно это относится к играм серии M&M, поскольку там запас маны общий для всех сфер и стихий. Скажем, ваш священник в начале игры знает заклинания "Стрела света" и "Лечение". Первое требует 5 очков маны, второе 2; одно наносит урон 1-4 врагу, другое вылечивает 7 хитпоинтов союзнику. Священник имеет 42 пункта маны, стало быть, он может восемь раз применить "Стрелу света", нанеся противнику урон от 8-ми до 32-х хитпоинтов (т.е. в лучшем случае завалить трех врагов), или 21 раз "Лечение", восстановив союзникам 147 хитпоинтов (т.е. вся партия как бы получает вторую жизнь). Выбор очевиден.

Впрочем, в некоторых битвах может получиться так, что лечить вам никого не нужно (например, ваша партия, вооруженная луками, воюет с противниками, не имеющими дистанционной атаки). В таких случаях можно и вовсе не применять магию. Ведь самый хилый лук наносит противнику минимум 5 очков повреждения, а развитие мага в этих играх совершенно не зависит от того, чем именно он орудует. Вообще, в этих играх лучше сначала прокачать ваших магов, снабдить их сильными заклинаниями, а уж потом приступить к использованию волшебства. Тем более, что в начале игры ситуация и не требует активного применения заклинаний – ваших противников на начальном этапе можно крушить и простым оружием.

Другое дело "Визардря". Тут чем чаще ваш маг будет кастовать заклинания, тем быстрее он достигнет вершин мастерства. Поэтому возьмите себе за правило: в каждом бою каждый из ваших магов должен непременно использовать весь свой магический арсенал. Однако и тут стоит отдавать предпочтение не атакующей, а защитной магии. Например, к одной и той же сфере относятся заклинания "Паутина" и "Щит стихий", так лучше в начале боя применить второе, поскольку проку от первого почти наверняка не будет (если вам и удастся обездвижить одного-двух противников, то всего на пару ходов).

Не стоит всегда пытаться применять заклинания на самом высоком уровне, но и перестраховываться не желательно. Лучше всего ограничиться "желтой" частью шкалы. В этом варианте велика вероятность удачи и прокачка персонажа идет достаточно быстро.

Особое внимание в этой игре нужно уделить применению "долгоиграющей" магии (т.е. действующей не только во время боя). Например, постоянно применяя заклинание "Свет", вы можете прокачать своего персонажа в магии огня до весьма приличного уровня еще до того, как он получит в этой стихии значительные атакующие заклинания. Только учтите, не имеет смысла применять какое-то заклинание, пока не закончилось его действие (т.е. кастовать тот же "Свет", если он активен в данный момент).



Возьмите себе за правило, перед тем как становиться на отдых, максимально расходовать ману своих магов. Например, если в вашей партии есть раненые, отравленные, больные и т.д. персонажи, нужно всех их вылечить. Маги при этом повысят свой уровень, а за время отдыха восстановят ману.

Все, что ни задавали мне, делал я кое-как

О магических системах можно рассказать еще очень многое. Например, я совершенно не коснулся использования "консервированной магии": свитков с заклинаниями, бутылок с зельями и магических предметов. Однако об этом невозможно говорить, пока вы не знакомы с системой использования предметов вообще. Вот этим мы и займемся в следующем выпуске. Ну а потом последует давно обещанный рассказ о монстрах, системе боев и прочих увлекательных вещах.

Алексей "Sith" Ратушкин

Sid Meier's Civilization: The Boardgame

НАСТОЛЬНЫЙ СИД МЕЙЕР

Десятилетия бурного развития индустрии уже давно превратили компьютерные игры в самодостаточный продукт. Есть у этого процесса одно интересное следствие: компьютерные игры, когда-то родившиеся из других форм досуга, сами становятся основой для развлечений иного типа. Книги, фильмы, а с недавних пор – настольные игры.

Их нравы

Ясно, что этот процесс не мог не затронуть жанр стратегий. И вот вам новость: молодая, но уже известная в кругу американских любителей застольной стратегии компания Eagle Games в сентябре выпустила в продажу коробочку. А на коробочке скромненько, аршинными буквами написано Sid Meier's Civilization: the Boardgame.

Начать стоило бы, пожалуй, с главного, но боюсь, что оно (главное) сразу испортит впечатление. Так что начну с описания игры.

Оно вкусно и на цвет красиво...

В комплект входят 884 пластиковые миниатюры: шестнадцать типов войск, поселенцы, знаменосцы (все в масштабе 1/72) и города. Уйма жетонов и карт для симуляции игровых процессов, сводные таблицы и дерево технологий, четыре кубика. И, наконец, последней по списку, но уж никак не по значению числится карта размером 36x46 дюймов (86x110 сантиметров, между прочим). Играть могут одновременно от двух до шести человек.

Для настольной версии "Цивилизации" разработано три уровня детализации правил, позволяющие превратить историю человечества как в развлечение на пару часов, так и в серьезные посиделки на весь вечер. Сами авторы утверждают, что игра по максимально детализированным правилам с использованием полного дерева технологий займет до шести часов.

Игровое поле в Civ:BG разбито не на клетки, а на регионы – вещь вполне обычная для настольных игр, да и в компьютерных встречающаяся, вспомнить хоть Europa Universalis. Перед началом игры участники размещают на поле два поселения, причем правила стараются уравнять шансы: тот, кто ставил первую деревню первым, вторую ставит последним и наоборот. Право первой очереди от хода к ходу передается по цепочке игроков.

Низкий, по сравнению с компьютерной версией, уровень replayability поднимается за счет того, что перед игрой в каждом регионе "рубашкой" вверх располагается маркер исследований (то есть игроки не знают, что там находится). Маркеры сильно влияют на экономическую составляющую игры. Решив исследовать регион, можно обнаружить источник природного ресурса, небольшой запас золота, пустыню или джунгли, очаг чумы. Можно также наткнуться на новую технологию или деревню аборигенов. А можно и ничего не найти. Идея, взятая из прототипа, интерпретирована вполне удачно, а случайное распределение маркеров позволяет каждый раз создавать немножко другой мир.

Каждый ход разбит на четыре фазы: движение/бой, торговля, производство, покупка. Во время первой фазы происходят все перемещения, исследования новых регионов и делаются заявки о закладке поселений. На время боя войска снимаются с карты и выставляются по разные стороны ширмочки. Каждый из участников выбирает юнит, кидаются кубики, проигравшая фигурка убирается с поля. Вся процедура повторяется до полного уничтожения одной из армий. В основе боевой механики лежит обычный d6 и небольшой набор бонусов.

Во время фазы торговли можно обмениваться природными ресурсами, причем они возвращаются к первоначальному владельцу перед началом следующего хода. Можно также договариваться об обмене юнитами. Вообще, эта фаза самая подходящая для дипломатической деятельности.











Во время фазы производства определяется доход каждой из цивилизаций. Игра в отличие от прототипа использует только один вид критичных ресурсов – деньги.

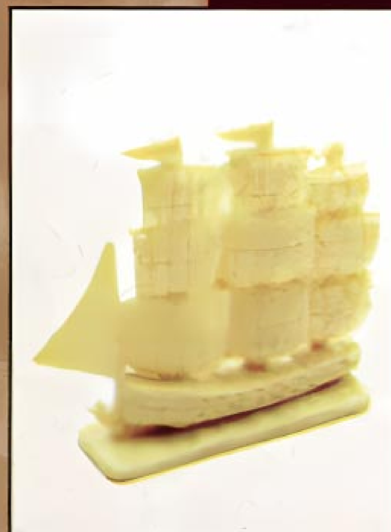
Во время последней фазы игрок приобретает войска, поселенцев, сами поселения, технологии и чудеса света, производит апгрейды. Расширенная версия правил позволяет более тонко управлять развитием городов (за счет возведения в них различных строений) и апгрейдить военные юниты.

Предусмотрены все варианты победы: завоевание, дипломатическая, военная (за счет программы "Аполлон") и отправка корабля на Альфу Центавра.

Кто возьмет билетов пачку...

Вот теперь о главном. "Там" все это стоит около 60 уссурийских енотов (сокращенно у.е.). Никто пока не заикался о возможности продаж Civ:BG в России. И, чтоб уж стало совсем грустно, скажу, что в планах Eagle Games создание еще более близкой к оригиналу версии с полем из клеточек и выпуск к весне 2003 настольной версии Age of Mythology. Впрочем, полный свод правил выложен в Сети, и народные умельцы могут начинать рисовать карты и вырезать фишки. 884 фишечки плюс почти две сотни карточек...









Project Entropia

RusSolo

Возвращение на Каллипсо

Издатель	MindArk AB http://www.mindark.com
Разработчик	MindArk AB http://www.mindark.com
Жанр	MMORPG
Требуется	Pentium III 500, 128 Mb RAM, 32Mb 3D-уск
Рекомендуется	Pentium III 800, 256 Mb RAM, 32Mb 3D-уск.
Необходимый софт	Координаты клиента см. на сайте http://www.project-entropia.com
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2122.html
Смотри на диске	скриншоты

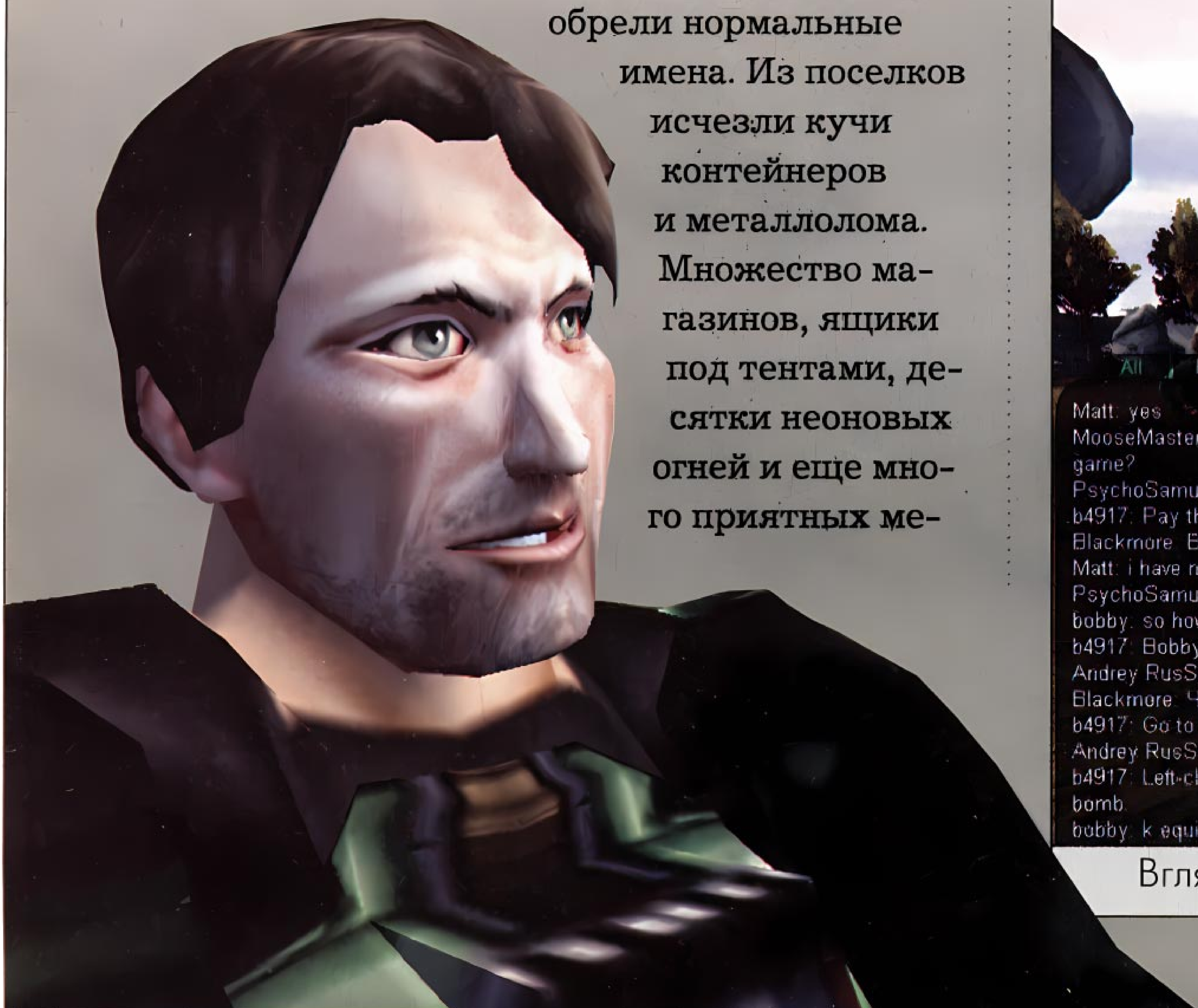


Как только вы начинаете думать, что все в этой жизни идет прекрасно, она тут же дает вам приличный пинок. Именно так все получилось с "Проектом Энтропия". Только первая статья ушла в печать, разработчики сообщили, что выключат сервер на несколько дней для небольшого обновления. Несколько дней не преминули растянуться на добрых два месяца. Но не будем о грустном, все уже позади, и в первых числах октября произошло самое обыкновенное маленькое чудо – сервер заработал. Когда клиент игры стал скачивать патч, стало ясно, что Mind Ark'овцы время зря не теряли - обновление потянуло на сто пятьдесят мегабайт.

Второе рождение планеты

В научных целях пришлось пойти на крайние меры – заново создать свой персонаж. И уже на экране генерации стал виден труд разработчиков. Канули в Лету злобные лица мутантов, при виде которых бросало в дрожь. Теперь вы можете спокойно выбрать нормальное человеческое лицо. Можно даже на девушек заглядываться (уж больно симпатичные встречаются).

Старая, серая и степная, Энтропия вспоминается как дурной сон. Теперь добрую половину планеты занимают леса и непролазные джунгли. Даже ранее безжизненные степи покрылись невысоким кустарником, а некогда мелкие группы животных заполонили равнины планеты. Взглянув на карту, я с удивлением заметил, что чисто символические названия (типа "Зона 41") также ушли в прошлое, теперь города и поселки обрели нормальные имена. Из поселков исчезли кучи контейнеров и металлолома. Множество магазинов, ящики под тентами, десятки неоновых огней и еще много приятных мелочей и сооружений ласкают взгляд. Некоторые аванпосты в джунглях приобрели лазерные изгороди, причем эти заграждения действительно способны задерживать местных монстров. Появились уникальные локации, например, кладбище разбившихся шаттлов, где из одного самолета забыли убрать труп неудачливого колониста. Так что планета после обновления вам явно придется по душе.



Патч во благо

К сожалению, я не нашел новых видов оружия, зато при изучении привычных стволов ощутил внимание разработчиков к характеристикам. Теперь вы без труда почувствуете разницу между Sollomate Outbacko и A-3 Justifier Mk1. Добавилось несколько видов брони, а у некоторых старых изменились параметры. Возросла также износоустойчивость оружия и доспехов, что привело к существенной экономии средств, расходуемых на их ремонт.

Специально для умельцев-кузнецов появились две книги - по броне и оружию. Отпала необходимость для создания каждого предмета приобретать его схему - достаточно однажды купить и записать ее в книгу.

Дальнейшей детализации подверглась графика моделей некоторых видов оружия, да и предметы, помещенные в рюкзак, приобрели более приятный и "дружелюбный" вид.

До обновления раздел "Gestures" был абсолютно мне не интересен (как, наверное, и всем). Но теперь, наверное, без него трудно обходиться. Под жестами понимаются свыше 40 действий вашего персонажа, начиная с простого крика и поклона и заканчивая танцами и сексуальными заигрываниями. Их трудно описать, это нужно видеть. Ведь разговор стал таким естественным, что можно просто наблюдать со стороны и смеяться от души. Нет, подобные системы применялись ранее в MMORPG, но далеко не в таких масштабах и не с такой проработкой.

Начинающим колонистам

Новичкам хочу дать пару советов.

Когда в первый раз у меня попросили денег, я лишь развел руками. А потом в Энтропию пришли наши... И получилось так, что основная часть разговоров пошла о деньгах и методах их добычи. Да, в игре можно зарабатывать деньги. А некоторые вещи лишь увеличивают аппетит (например, в "Зале славы" зафиксирован случай, когда один из игроков поднял с монстра 40 долларов). Но если вы решили играть и не мучиться - перечислите пятерку долларов на игровой счет и получайте удовольствие. Примерно к тому моменту, когда ваша пятерка подойдет к концу, умения достигнут таких высот, что расход начнет сходиться с доходом, а вы окажетесь в состоянии получать хоть какую-нибудь прибыль. С помощью попрошайничества тоже можете пройти этот путь, только времени займет раз в пять больше. Хотя я знаю игроков, которые своими рассказами о маленькой зарплате и многодетной семье выпрашивали приличные деньги. Но для этого нужен талант.

Многие игроки встали перед выбором - что лучше: винтовка или меч. Так что, я



Вглядитесь в это простое русское лицо

думаю, пора пролить свет на эту тему. Если смотреть на винтовку, то первое время деньги будут просто вылетать через дуло в виде патронов. Но по достижению умения в 25-30 поинтов все встанет на свои места. Появятся первые намеки на прибыль. Кстати, когда стреляете, не забывайте давать оружию остывать. Иначе вместо одного патрона, вы будете тратить в несколько раз больше. Гораздо больше. А это, сами понимаете, кровные.

Изначально, даже при выборе самого плохенького меча, денег вы за него выложите гораздо больше. Учитывая, что умение обращаться с мечом будет равно 1 (а это значит, что с каждым ударом вы будете не столько наносить вред целям, сколько портить собственное оружие) и что бой будет ближним, меч нельзя признать хорошим выбором для начинающих. С другой стороны, когда достигнете приличных высот в умении обращения с мечом, всплывет его самое главное достоинство – ему не нужны патроны.

Нас боятся, потому что нас не понимают

За последний месяц клан "Новая Россия" увеличился в несколько раз (сайт клана - http://newrus.natm.ru/). Конечно, пока это довольно хаотическая группа игроков, которая не является впечатляющей реальной силой и не располагает сколько-нибудь приличной материальной базой, но ведь все только начинается. А тот факт, что игра поддерживает кириллицу, - просто манна небесная (translit v igrakh tak nadoel!). При встрече игроки могут общаться на великом и могучем, чем вгоняют в ужас англоязычную братию, которая почему-то дружно решила, что это настоящий каллипсонианский язык.

Антиамериканизм, наверное, заложен в нашей крови (и я не исключение), и при половине встреч обсуждаются планы по тотальной аннигиляции англоговорящих игроков. Но дальше разговоров дело не доходит (режим PvP пока не включен, так что при всем желании убить другого игрока невозможно). Хотя, наверное, это и к лучшему, вендетту нашим игрокам еще ни одна фракция не объявила.

И остался еще один важный момент – это наши русские Штирлицы. В нашей фракции уже появились первые шпионы (тьфу, разведчики!), и их успехи просто великолепны. Например, один доблестный товарищ (имя которого я не могу вам сказать в целях конспирации) записался в мощнейший клан противника, и в родной коллектив полилась маленькой речкой сверхважная информация. Как вам понравится, например, пара карт, на которых показаны все залежи руды и ареалы обитания монстров со всеми их статистиками и примерной суммой, которая может из них выпасть. И если внедрение наших агентов пойдет такими темпами, как сейчас, то вскоре призрак КГБ и ГРУ будет стоять перед многими англоязычными кланами.

Возможно, пройдет не один месяц, пока наша фракция обретет цивилизованный вид, но, когда это произойдет, фракция "Новая Россия" станет реальной силой в "Проекте Энтропия". По крайней мере, я в это искренне верю.

Ложка дегтя

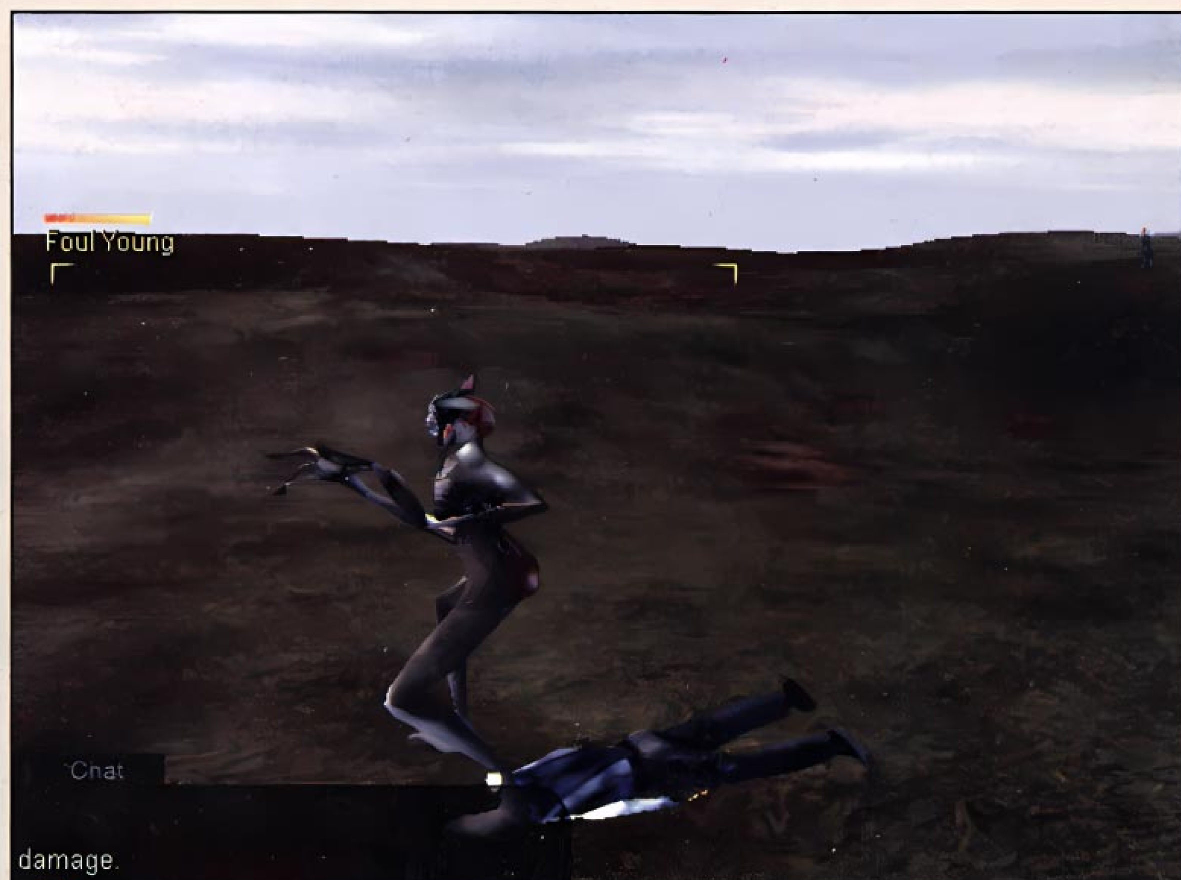
Осталось поговорить о технической стороне дела. Если сравнивать с тем, что было ранее, то прогресс налицо. Сам сервер стал более смирным - периодические зависания компьютера и жуткий лаг ушли в прошлое. Хотя и "лаг" остался, но по сравнению с тем, что было раньше, скорости стали на уровне первой космической. Сервер игры продолжает периодически подвисать, да и клиент не забывает вас выкидывать из игры, но это все в меньших количествах. Правда, разработчики божатся, что сервер и клиент - теперь для них цели номер один, и они постараются сделать все возможное, чтобы обеспечить максимальное качество. Но это пока только обещания, и, когда они это сделают, не знает никто, даже сами разработчики.

Если же взглянуть на игру глобально, то, несмотря на все эти улучшения, у народа все равно нет особого желания вкладывать деньги, официальный ее выход намечен аж на 2004 год, и ни у кого нет гарантии, что завтра сервер опять не упадет вместе со всеми персами и вкачанными в них материальными средствами.

Хоть разработчики и восстанавливают и деньги, и персонажей, но все они делают так медленно... И приходится писать заявку о восстановлении вашего персонажа. Так что здесь тоже не все так просто. Осталось еще осветить карточный вопрос. Не сказать, что там какие-то серьезные проблемы, наоборот - все работает. Вот только некоторые наши игроки уже столкнулись с такой проблемой, как "нежелание игры переводить деньги с карточек", хотя те и соответствуют стандартам. В таких случаях наши пишут письмо в службу технической поддержки, которая решает эти вопросы, но опять же скорость ее работы оставляет желать лучшего.

И все же... Вложите в эту игру пятьдесят баксов и получайте удовольствие от пребывания в этом очень недурственно продуманном мире. Не такие уж и большие деньги за подобное развлечение. А баги... Вся классика онлайновых развлечений прошла через этап первоначального багоустранения, ничего в этом особо страшного нет. Зато, если у Mind Ark все получится...


Стриптиз за деньги - суровые трудовые будни



Кто ж знал, что он тоже охотится



Зенитки сторожат родные небеса



Андрей Щур

ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ

Издатель и разработчик	Westwood
Официальный айт игры	http://ebweb.westwood.ea.com
Жанр	MMORPG/SpaceSim
Требуется	Pentium II 350, 128 Mb RAM, 16 Mb 3D-уск
Рекомендуется	Pentium III 600, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск
Связь с Интернет	56K модем
Наш сайт	http://www.gamenavigator.ru/games/game2073.html
Смотри на диске	скриншоты, конструктор



Первым откликнулся самый заводной из всей четверки - андроид.
- Дьяволы космоса, представить только, в какие медвежьи углы мы сможем теперь забираться! Вырвемся из Солнечной системы, проникнем в самое сердце Галактики, увидим другие звезды и миры...
- Ты вроде как на увеселительную прогулку собрался, дитя пробирки?
Эдмонд Гамильтон, "Звездный поиск"

Давным-давно снится любителю космолеталок и рокот космодромов, и ледяная синева, а в особо запущенных случаях и корабли, бороздящие просторы Большого театра. Причина проста – вот уже черт знает сколько времени на свет не появлялось ни одного достойного космосима, а это вполне оправданный повод впадать в жуткую мизантропию и рычать на окружающих, изображая взлет среднего межгалактического патрульного крейсера. А потом взвыть с тоски, подобно предупредительному сигналу о приближающейся ракете, ведь и заочно любимый отечественный Homeplanet, и его западный конкурент Freelancer до конца этого года точно не выйдут.

И вот, когда черная дыра настроения достигает поистине вселенских размахов, появляется некто весь в белом (не я - Westwood) и говорит: "Айда в наш онлайновый космосим!"

Ну, как тут устоять?

Пока клиент устанавливался, меня терзали смутные сомнения – какого рожна можно ждать от онлайновой игрушки, если речь идет о полетах в космосе? Ладно, банальная рубка на мечах в фэнтезюшной MMORPG какой-нибудь - это просто отобразить. А вот как же быть с космосом? С кораблями, которые должны летать птицами вольными по измерениям кривозагогуленным? Со стреляловом бластерным да ракетным? Это ж изобразить, с одной стороны, надо красиво, но и с геймплеем не подкачать, чтоб динамично и интересно было по галактикам рассекать. Так вот спасибо большое Westwood'у родимому за то, что все мои скепсисы после общения с игрой отправились в вполне определенном направлении с напутственным пенделем – игра вышла просто на славу.

Но обо всем по порядку.

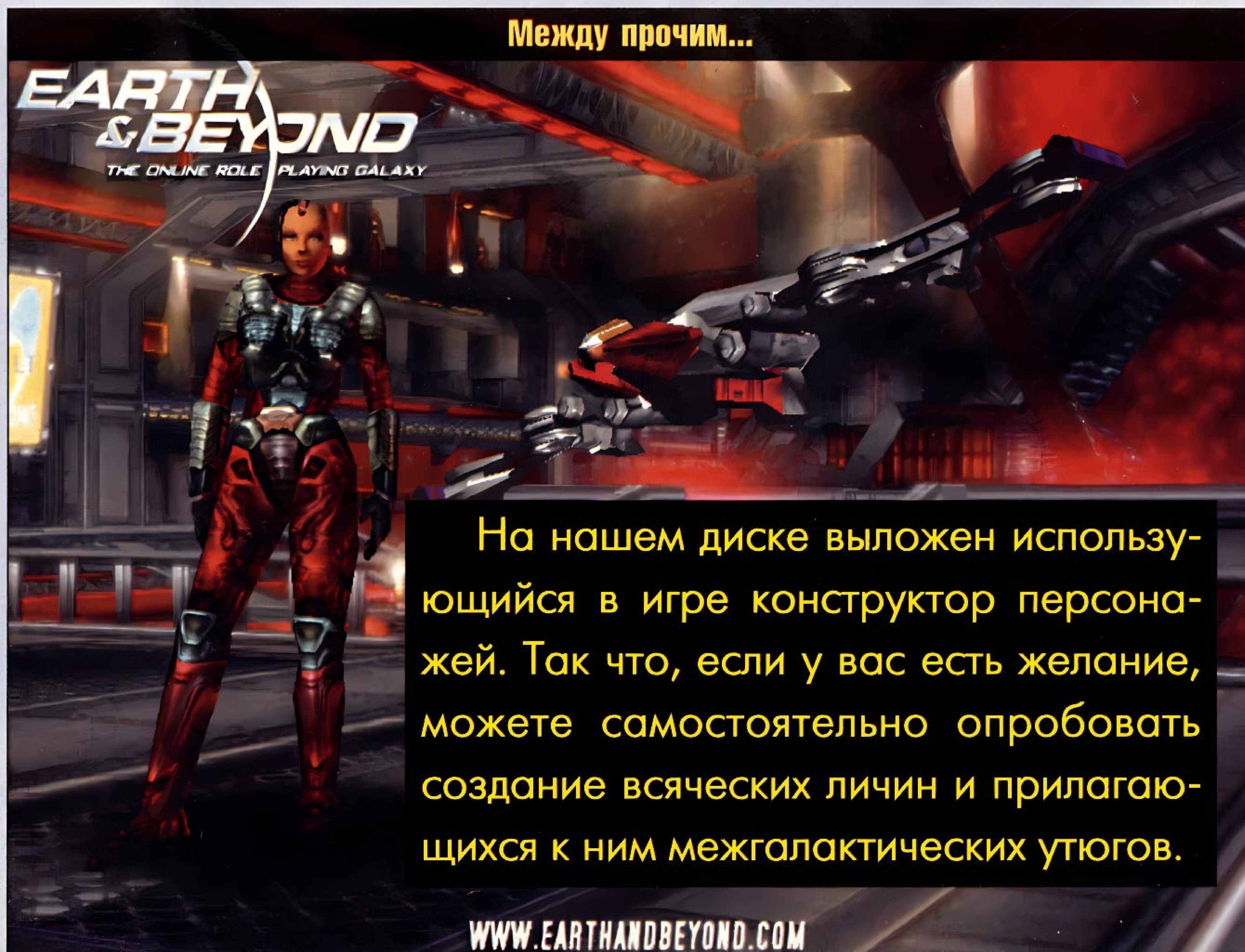
Школа космонавтов

Начинается все, как и положено в любой уважающей себя онлайновой развлекаловке, с тюнинга своей рожи. Корабль? Будет вам корабль, не волнуйтесь, только сначала одну из ветвей древа человеческого выберите, какая вам по душе: хитрые торговцы терране, генетически усиленные бойцы прогены или исследователи дженкваи? Что? Какие, на хрен, дженкваи и где мой корабль? Да не шумите – лучше выберите для себя пол, тип лица, очечки модные, татуировочку на мордашку, коль желание есть... А корабль?! Где мой корабль?! Да успокойтесь, вот только рост с весом определите, бронепижаму на выбор примерьте, пожалуйста, и, так и быть, выбирайте корабль на здоровье...

Вот это да. Игра-то про космос, но настройка куклы собственного перса тут покруче, чем в том же Dark Age of Camelot, что главред любит погонять! Ради интереса выбрал таинственных товарищей дженкваев (ну да, не повезло им с фамилией, но ведь не в ней дело!) – каких-то загадочных исследователей космоса и вообще большелобых хрюнделей азиатского типа внешности. Выбор был вполне оправдан: терране, повязанные на торговле, не вызвали особых чувств – терпеть не могу челночных рейдов за горстку кредитов. На прогенов – местных "танков" – тоже не польстился, ведь лучше всего узнать игру можно, только попутешествовав по ней, а не расстреливая орды тварей в каком-нибудь закутке Галактики. Так что лежал мой путь к скаутам, ходящим по границе с неизвестностью и много чего любопытного там находящим.

Очень понравился набор татуировок, прилагающийся к конструктору персонажа, – их можно не просто присобачить к фэйсу, но и поменять размер и произвольно покатать по коже лица, чтобы достичь желаемого результата. Такого я еще не видел ни в одной RPG. Особенно умилила, кстати говоря, пятиконечная звезда, которую я, недолго думая, припечатал прямо в центр лба моего мерзавца в отливающей металлом робе. Получился такой коммунист-прорицатель с китайскими тонкими усиками, большим лысым черепом a la "дядька Хитман" и с пятиконечным третьим глазом во лбу. Стильно, в общем.

Продравшись сквозь генерацию персонажа, попадаю в меню конструктора своего корабля. Тут выбор поскромнее – на основное "тело" звездо-

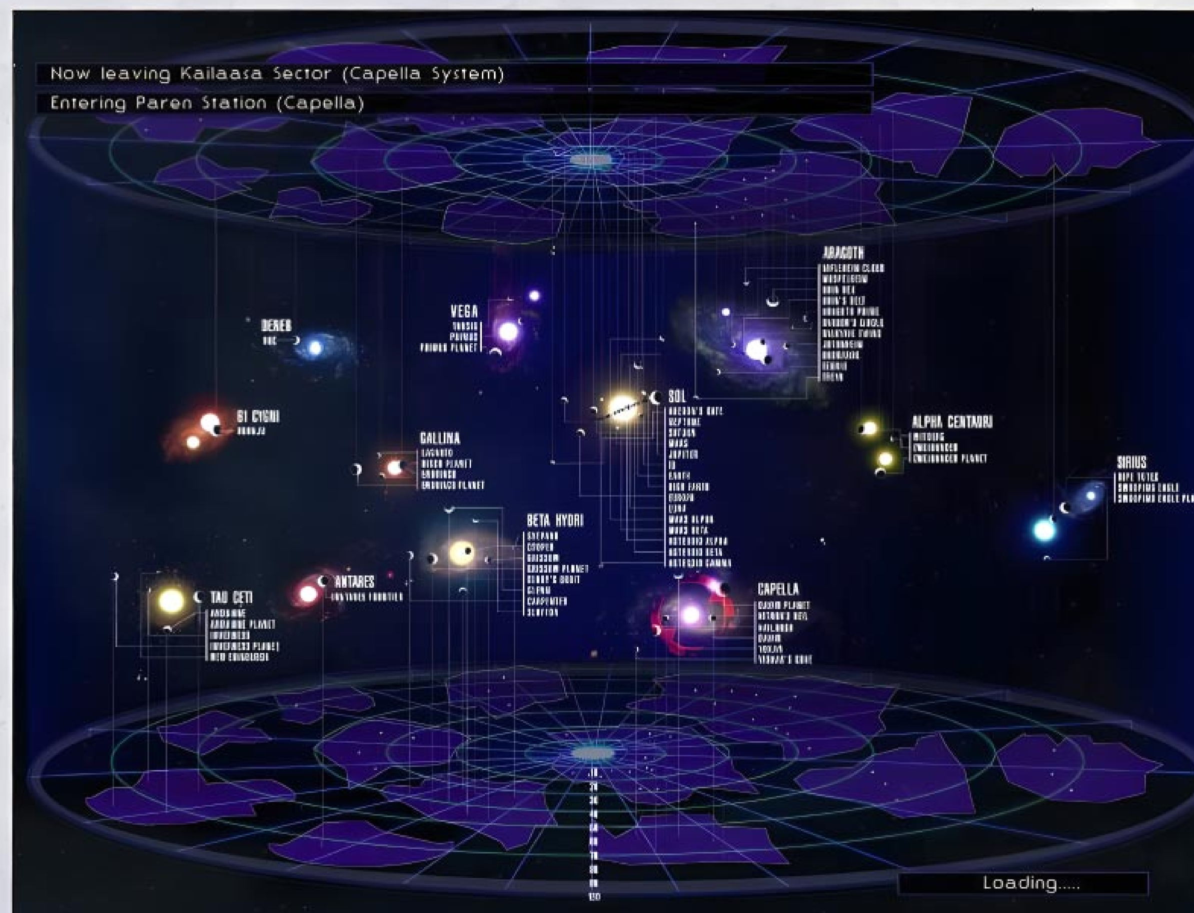


лета, обозначающее принадлежность к одному из шести классов (по два на каждую из трех рас), можно навесить одну из трех доступных носовых надстроек и одну из центральных. Полученных вариантов не ахти как много, но это компенсируется малярной доводкой – все закрылки, подкрылки и прочие открылки звездолета можно раскрасить в любые цвета, подбираемые на палитре, очень похожей на фотошоповскую.

Напоследок еще два немаловажных шага – декаль на борт и название корабля, прописывающееся прямо на фюзеляже модельки в нескольких местах. Решив чуть-чуть попижонить, налепил на бордово-красные тона золотые звезды и гордо подписал транслитом "МОСКВА".

Все, теперь в путь. Советский дженквай по имени (тоже транслит) "Росс" на своей "Москве" к полету готов. Трепещи, Гагарин.


Звездные врата в действии. Сейчас и я в них нырну



Вот так выглядит полная карта созвездий

Космическая бездна. Без дна

И, наконец, вот он, вакуум! Эфир ненаглядный. Камера висит сверху-сзади над нашим кораблем. Полное космическое три-дэ, все вокруг сияет и переливается на черном бархатном фоне – планета по левую сторону, скопление астероидов по правую, впереди инструктор с кратким туториалом, позади туманность и станция космическая. Раздолье, короче говоря.

Робко пробую управление – работа движками вперед/назад на клавиатуре, мыша с прижатой правой кнопкой поворачивает нос корабля в произвольном направлении на манер шутеров. Отжимаешь кнопку – на экране появляется курсор, можешь щелкать по менюшкам, выбирать цели для атаки или передвижения, каналы для чатов и прочее оперативное руководство. Я проникаюсь к игре изрядной долей симпатии – люблю, когда все просто и ненапряжно и не нужно искать комбинации из восемнадцати кнопок, чтобы задействовать какую-нибудь функцию. Интерфейс Westwood проработал на твердую пятерку.

Освоившись с управлением, начинаю разбираться с окружающей действительностью. Инструкторша скромно, но задорно рассказывает, что может делать мой корабль в этом отдельно взятом куске спейса. По ее словам выходит, что очень даже много. Например, мне предлагается подраться с корабликами-дроидами, что болтаются у остова громадного заброшенного танкера в паре минут хода от моего местонахождения, заняться добычей полезных ископаемых из астероидов неподалеку или просто посетить все интересные места данной системы, чтобы получить немного исследовательской экспы. Ну а если душа миссий и товарообмена запросила, то добро пожаловать на космическую станцию, где тоже много чего интересного обнаружить можно.


Так-с. Ну и к кому бы пойти поторговаться?

Тройной манчкин

Весь дальнейший треп инструкторши после слова "экспа" отодвигается до поры куда подальше – быстро лезу в менюшки статсов, и тут выясняется самое веселое: экспы-то в игре целых три типа. Есть боевая, которая выплачивается сами понимаете за что. Есть исследовательская, которая зарабатывается за посещение еще лично не открытых навигационных точек на карте, будь то просто навигационный буй или какие-нибудь звездные врата. И есть еще торговая экспа, получаемая за, ясно дело, торговые операции (чем крупнее сделка, тем в большей прогрессии начисляются очки) и производство новых шмоток.

Все это "ж-ж-ж", конечно, неспроста. В той же статсовой менюшке обнаруживается список умений моего персонажа. Среди общедоступных (например, владение лучевым оружием или обращение со всякими бортовыми девайсами) встречаются и довольно экзотичные, явно принадлежащие только классу межзвездного скаута: режим "стэлс", навигационные апгрейды и активация ручного джамп-гейта до ближайшей космической станции без всяких специальных звездных врат.

Каждый из скиллов требует определенный уровень в каком-либо из трех видов экспы. Общий уровень игрока – сумма военного, исследовательского и торгового уровней.



Всего восемь кристаллов. Такая уж наша шахтерская доля...


Над планетами тоже полетать можно, только немножко - до базы и обратно на орбиту

Мне бы в небо

Разобравшись с уровнями, возвращаюсь к делам насущным. Охота кредитов подзаработать. Выбираю на миникарте ближайший к скоплению астероидов навигационный буек и включаю ускорялово. Или "warp" по-местному - основное средство передвижения в локальном секторе пространства. Вселенная Earth & Beyond предполагает три типа передвижения: простые (маневренные) движки для совсем небольших перемещений, warp для быстрых перелетов по сектору и гиперпрыжки (как правило, с помощью специальных звездных ворот) из сектора в сектор.

Долетаю до буйка (перемещения по сектору занимают от 10 секунд до 10 минут реального времени) и выбираю мышкой на обзорном экране следующую цель warp'а – ближайший астероид. В окошке справа отображается состав содержащейся руды – железо (12 единиц), магнетит (8) и еще немножко


Вот она, МОСКВА моя...

хрома (2). Подлетаю совсем близко и приступаю к бурению - всего делов-то: остановиться да кликнуть на символ кирки – уже почти влюбился в этот простой интерфейс. На экране от моего корабля в тушу астероида с хрустом и скрежетом ударяет бурильный луч. Операция “Конфискация” началась.

В это время в углу экрана появляется запрос: хотите ли вы вступить в команду Drexler’a? Гм, это что еще за хмырь? Жду пять секунд, пока закончится бурение и транспортный луч автоматически не затащит полученную руду внутрь корабля (во время бурения двигаться нельзя, иначе придется начинать все сначала), а потом разворачиваюсь в поисках этого самого Drexler’a. Вот он, болтается в паре кликов от меня. Тоже новичок, предлагает мочить вместе дроидов, а то он в одиночку слабоват. Хоккей, говорю, двинулись. Кликаю в появившемся окошке команды на “следовать за лидером”, и автопилот подстраивает меня в хвост ведущего Drexler’a.

Ворпуемся к танкеру. Drex выбирает ближайшего космодроида, бесцельно шарахающегося неподалеку, и открывает огонь. Подлетаю к врагу на расстояние выстрела и присоединяюсь к атаке. Выясняю, что, чем ближе подлететь к противнику, удерживая его в центре экрана (а эта зараза все время дергается и норовит в сторону двинуться), тем больше вероятность нанести критикал.

Полученную экспу компьютер разбивает по заслугам каждого: Drex’у, начавшему бой и нанесшему последний удар, побольше, а мне, как ассистенту, поменьше. Заодно мой напарник лутает остатки дроида транспортным лучом и выковыривает пару запчастей. Очевидная польза работы в команде (не только совместный огонь, но и плюс на восстановление щитов) радует – приглашаем в стаю еще пару игроков (командный бонус увеличивается), разбиваемся на две пары и начинаем зачистку местности. Причем полученная кем-нибудь экспа делится на всех сразу – они там пристукнули кого-то, а мы тут немножко экспы, помноженной на тот же командный фактор, получили. И наоборот. Выгода очевидна – боевые уровни набираются просто со свистом. А после приглашения в команду еще пары игроков-”шахтеров”, которые неподалеку астероиды курочили, побежала и исследовательская экспа, за бурение получаемая. Им за это часть нашей, боевой, перепадала, так что все были друг другом довольны.

Посадку разрешаю

Забив полностью звездолетный багажник всяким мусором и полезными ископаемыми, решил сгонять на базу, продаться. Стыковка, как и все действия с интерфейсом, элементарна: подлетел, кликнул на иконку и добро пожаловать внутрь. Залетаю и жду загрузки уровня базы...

Так вот зачем вся эта генерация персонажа-то нужна была! Вот ангар базы, вот моя “МОСКВА” справа висит, а вот лысая макушка меня, любимого. Вид сзади-сверху “от третьего лица”. TPS то бишь. Управление WSAD, только бластера нет. И, к сожалению, не будет. На базе можно только ходить и трепаться, шутера – увы! - не предусмотрено. Но и пошляться это тоже интересно. Захожу в главный холл и обнаруживаю пеструю кучу игрового народа. Все чего-то делают, куда-то несутся, кто-то в чате вопит, что “от сердца отрывает новехонький бустер четвертого уровня всего за 10K кредитов” – веселуха!

Подхожу к торговцу и сбагриваю налутанные запчасти дроидов – все равно пока карт-схем для изготовления чего-либо у меня нет, поэтому, чтоб не забивать собственный сейф, куда можно складывать всякие шмотки про запас, скидываю все торгашу-NPC. Но руду не отдаю – с ней тут один хороший финт сделать можно. Подхожу к специальному терминалу и в особой менюшке запускаю очистку руды с получением более дорогого концентрата. Пусть за его изготовление берутся небольшие суммы, зато бежит торговая экспа. Были б еще чертежи, так можно было б по цепочкам все компоненты для разных девайсов создать. А сами девайсы на соседнем терминале сварганить. Не бесплатно, конечно, но ведь творения рук собственных всегда продать можно. Чем, впрочем, и занимаюсь, избавляясь от концентратов, пополняя заодно банковский счет.

Уж послала, так послала

Еще одна немаловажная цель посещения баз – миссии. Тут их целый ворох разных типов. Есть простые, несюжетные – перевезти шмотку, разведать район, добыть скальп определенного космического чудища и так далее. Сложность миссии выбираешь сам, а компьютер сгенерит тебе список на выбор.

Но есть еще сюжетные миссии, где и кроется основной кайф. Это миссии, предназначенные специально для игроков отдельного класса/фракции. Они многоходовые, с большим количеством всяких побочных плюшек. Получаешь ты их от тусующихся на базах NPC, с которыми нужно вести аккуратные разговоры – ча-

Между прочим...

Earth & Beyond стартовала совсем недавно и еще только набирает обороты. Но в ней уже существует более 600 различных гильдий, самая большая из которых насчитывает около 500 человек. Недавно состоялся и первое проспонсированное гильдией событие – межзвездные гонки.

А некоторые игроки сбиваются в поисковые отряды, чтобы обнаружить и изучить одну из Westwood’овских фишек: странные загадочные корабли, иногда появляющиеся на границах обитаемого космоса и общающиеся с игроками на непонятном языке. На форумах вовсю идет обсуждение, что это за Чужие и надо ли на них нападать.


Очищаем руду. За пять единиц руды одна единица концентрата

Между прочим...

У одного из сюжетных персонажей в Earth & Beyond есть реальный прототип – небезызвестная голливудская актриса Claudia Christian, очаровательная командующая Сьюзан Иванова из сериала “Вавилон 5”. В игре она управляет специальным персонажем - представительницей терранских спецслужб Lady deWinter - и выдает некоторым игрокам уникальные квесты. Встретить ее тяжеловато, но, говорят, вполне возможно.



сто бывает, что от манеры общения зависит, получишь ты дополнительный квест или нет. Сидишь вот и мучаешься, когда от выбора одного из трех вариантов ответа зависит, дадут тебе потом классную новую пушку или придется у торговца приобретать стандартную. А ведь сейвов нет, так что азарт тот еще.

Ну и, конечно, сами миссии. Они очень часто нестандартные и всегда интересные. Даже простой полет до определенного места в пространстве и обратно обставлен как необходимость сообщить одному из кораблей дружественной фракции о надвигающемся космическом катаклизме. Прилетаешь к месту встречи, а там астероиды кругом, маркеров на дисплее до фига и больше, а кораблик квестовый где-то среди этого бардака шныряет – поди засеки его.

Или вот добыча в астероидном поле специальных кристаллов для создания некоего ключа к Mazzerroth'у – таинственному порталу древней цивилизации в какое-то иное пространство. Проблема тут в том, что кристаллы, которые необходимо собрать, есть только в одном особом астероидном поле, и других добытчиков там пруд пруди. Картина следующая: есть объем пространства, в нем болтаются астероиды всякие и периодически в случайном месте рождаются искомые кристаллы. Задача игрока – вертясь во все стороны, первым заметить новый появившийся кристалл, первым подлететь к нему и первым начать бурить. Бурение – это процесс приватный: если ты первым к нему приступил, то никто больше с твоей вотчины ничего добывать не может, пока не закончишь.

Такая вот игра в догонялки. Я, помнится, изрядно поругался в адрес более ловких оппонентов, прилетавших к кристаллам за три секунды до меня, пока сам не научился этому хитрому ремеслу скоростной добычи.

Остается только добавить, что уничтожить соперников можно (точнее, можно вступить с ними в бой), только если ты считаешься врагом их фракции, а этого достичь сложно и крайне нежелательно – и торговать невозможно будет на их базах, и мочить тебя будут постоянно любые военные NPC-конвои.

Большой куш

Вселенная Earth & Beyond не завязана только на боях, как это часто бывает в MMORPG. Наоборот – сражения со всякими космическими монстрами являются только частью обширных возможностей, предоставленных игроку, причем еще не самой большой. И если распылять на атомы вражеские флотилии вам не с руки, можете спокойно на это забить и заниматься своими делами, пока ваши напарники носятся по сектору и сражаются, принося вам боевую экспу на блюде.

Здесь каждый волен делать то, что ему кажется интересным, – добывать, торговать, воевать, строить или исследовать. Места хватит всем – одних планетарных систем больше дюжины, а каждая такая система несет в себе по десятку огромных секторов.

Westwood создала очень мощный и интересный продукт, продолжающий замечательные традиции незабвенной ELITE, так что если вы любите приключения в космосе и в состоянии позволить себе онлайновые игры, то Earth & Beyond – именно то, что необходимо для настоящего человеческого игрового счастья.


Вид из кабины. Не самый удобный при перемещении, но занятный сам по себе

CHEATS

Юрий Катков

Bandits - Phoenix Rising

Зайдите в директорию с игрой в подкаталог \bandits\data\profiles\ и откройте в Блокноте (Notepad) файл GARAGE.XML. В этом файле содержатся все установки игры. Например, чтобы в первой миссии получить все оружие, найдите секцию “mission 01” и в ней измените все значения “no” на “yes”. Теперь начните игру и выберите любое нужное вам вооружение. Таким же образом можно сделать и другие изменения.



Beam Breakers

Для начала вам понадобится заменить файл config.ini, который находится в директории с игрой. Новый config.ini вы можете найти на диске, прилагающемся к журналу (смотрите раздел “Тренера”) или скачать с нашего сайта по следующей ссылке: http://www.gamenavigator.ru/trainers/trainer337.zip. Начните игру и нажимайте одновременно следующие клавиши:

[Ctrl], [Alt] и [G] – убрать повреждения;
[Ctrl], [Alt] и [O] – бесконечное Турбо,
[Ctrl] и [T] – выиграть миссию;
[Ctrl] и [W] – проиграть миссию.
[Ctrl], [Alt] и [E] – установить скорость врагов;
[Ctrl], [Alt] и [D] – установить количество повреждений.



Unreal Tournament 2003

Во время игры вызовите консоль (нажмите [~]) и вводите коды:
God – режим бога;
Fly – летать;
Ghost - режим прохождения через стены;
Walk - выключить режим прохождения через стены;
Invisible – включить/выключить невидимость (true / false);
Teleport - телепортироваться в указанную точку;
AllAmmo – получить полный боезапас для всего оружия;
Allweapons – получить все оружие;
Loaded – получить все оружие и полный боезапас к нему;
Amphibious – получить возможность дышать под водой;
SkipMatch – выиграть текущий матч;
JumpMatch #% - перейти на карту # этапа % (пример: JumpMatch 43 перенесет вас на четвертую карту третьего этапа);
ChangeSize # - изменить размер игрока на #, где # может принимать значения от 0.25 до 2.0;
LockCamera – зафиксировать камеру в текущем положении;
FViewBot – переместить камеру на ботов;



ViewFlag – переместить камеру на игрока или бота с флагом;
ViewPlayer - Change the camera view to the given player
ViewActor - Change the camera view to the given actor
ViewClass - Change the camera view to the given class
KillViewedActor – убить игрока или бота, на котором в данный момент зафиксирована камера (внимание: не применяйте эту команду к себе, иначе игра зависнет);
SetCameraDist – установить расстояние между камерой и данным объектом;
SetGravity – изменить гравитацию;
SetJumpZ – изменить высоту прыжков;
SetSpeed – изменить скорость передвижения игрока в воде и на суше;
FreezeFrame – остановить игру на определенное время;
SetFogR – изменить цвет тумана на красный;
SetFogG – изменить цвет тумана на зеленый;
SetFogB – изменить цвет тумана на синий.

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way

Во время игры нажмите [T] чтобы вызвать консоль, и вводите следующие коды:

god – режим бога;
health – восстановить здоровье;
guns – получить все оружие;
armor – получить броню;
ammo – получить боеприпасы;
maphole - пропустить уровень;
skillz – получить экспу (очки опыта);
poltergeist – невидимость;
build – посмотреть версию игры.



Mafia: City of Lost Heaven

Одновременно нажмите [Shift] и [~]. Теперь можно воспользоваться следующими кодами:

BADGANGSTERS – режим бога;
DEADGUNS – получить оружие и боеприпасы.

Примечание 1: коды действуют только в английской версии игры.

Примечание 2: коды нужно вводить именно большими буквами.



Beach Life

Нажмите одновременно [Shift], [Ctrl], [Alt] и [4], и вы получите $5000.



Hero X

Зайдите в директорию с игрой в подкаталог /savegames/ и откройте любым текстовым редактором нужный вам файл сохранения игры (файлы с расширением .idx).

Найдите секцию [Player] и отредактируйте в ней следующие параметры (чем больше число - тем лучше, максимальное значение - 500):

Hitpointrecovery - скорость восстановления хит-пойнтов (hit points);

Powerpoints - установить количество пауэр-пойнтов (power points);

PowerPointRecovery - скорость восстановления пауэр-пойнтов (power points);

Hit - установить количество хит-пойнтов (hit points).

Titles - перечисление через запятую бонусов (super powers), которые вы собираетесь использовать (см. далее про секции [PowerActive] и [PowerEnabled]).

В секции [PowerActive] может содержаться не более 10 бонусов (super powers). Чтобы использовать бонус, укажите значение параметра "1", в противном случае – "0".

В секции [PowerEnabled] должны быть прописаны все те же бонусы, что и в секции [PowerActive], а значения параметров должны равняться "1".

Пример:

```
[Player]
Hitpointrecovery = 10
Powerpoints = 200
PowerPointRecovery = 10
Hit = 200
Titles = superspeed, superstrength1, supersense, superfireball, superfreezeray, supermultiply, superforcefield, superfrenzy, superdangersense, superelectricbolt
[PowerActive]
superspeed=1
superstrength1=1
supersense=1
superfireball=1
superfreezeray=1
supermultiply=1
superforcefield=1
superfrenzy=1
superdangersense=1
superelectricbolt=1

[PowerEnabled]
superspeed=1
superstrength1=1
supersense=1
superfireball=1
superfreezeray=1
supermultiply=1
superforcefield=1
superfrenzy=1
superdangersense=1
superelectricbolt=1
```

Сохраните файл, запустите игру и загрузите то сохранение игры, которое вы отредактировали.

Hitman 2: Silent Assassin

Зайдите в директорию с игрой и любым текстовым редактором откройте файл Hitman2.ini. Добавьте строку EnableCheats 1 в конец файла и сохраните изменения. Теперь во время игры можно воспользоваться следующими кодами:

IOIRULEZ – включить/выключить режим бога;

IOIRULEY – в европейской версии игры тоже, что и IOIRULEZ;

IOIHITLEIF – восстановить здоровье;

IOISLO – включить/выключить замедленное передвижение;

IOIER – включить/выключить режим "бомбы";

IOIHITALI - включить/выключить режим "Али";

IOILEPOW - включить/выключить специальный режим боя;

IOIGRV - включить/выключить режим повышенной гравитации;

IOINGUN - включить/выключить режим "гвоздомета";

IOIPOWER – получить Mega Power;

IOIEQPWEAP – получить патроны.

Внимание: не следует вводить код слишком быстро. Набирайте код достаточно медленно и равномерно

Warcraft 3: Reign of Chaos

Whosyourdaddy – неуязвимость ваших войск. Кроме того, враги погибают с одного удара.

Greedisgood (n) – добавляет золота и леса. Вместо n – любое число в пределах 100000 (напр. Greedisgood 15000).

Keysersoze (n) – добавляет золота. Вместо n – любое число в пределах 100000.

Leafittome (n) – добавляет леса. Вместо n – любое число в пределах 100000.

Allyourbasearebelongtous – мгновенная победа.

Strengthandhonor – невозможно проиграть миссию (отключается триггер проигрыша).

Iseedeadpeople – открывает всю карту.

Thereisnospoon – бесконечная мана.

Riseandshine – ночь сменяется днем.

Lightsout – день сменятся ночью.

Daylightsavings (n) – переход к указанному часу (напр. Daylightsavings 18 – 6 часов вечера).

Warpten – ускоренное строительство.

Pointbreak – неограниченное количество supply (еды).

Whoisjohngalt – доступ ко всем способностям.

Sharpandshiny – мгновенный апгрейд.

Motherland (раса) (миссия) – переход к указанной юниту (напр. Motherland orc 07)

Synergy – отключение всех способностей (анти-чит).

Iocainepower – ваши войска погибают с одного удара (анти-чит).

Itvexesme – невозможно выиграть миссию (анти-чит).

Somebodysetupthebomb – мгновенное поражение (анти-чит).

Uncharted Waters 2: New Horizons

Дмитрий Уваров

Почти совершенство

Жанр	Морская Adventure/RPG
Разработчик	KOEI
Издатель	KOEI
Год выхода	1994

Мы, моряки, трудимся ради денег,
как лошади,
и тратим их, как ослы.
Тобайас Смоллет

У этой игры есть недостатки. Но их всего три. Первый - большой - чудовищной силы пиратские флоты в количестве двух штук (капитаны Khayr ad'Din и Idin Leis), которые читерским образом, не заботясь о пище и воде, плавают за вами по всему миру. Кроме того, их нельзя убить - они все равно воскреснут с еще более могучим флотом. Приходится искать обходные маневры, а они есть, поэтому сей недостаток, хоть и большой, ни в коей мере не является поводом для того, чтобы бояться и не играть. Второй недостаток - небольшой - периодическое занудство в квестах, когда надо в определенном порядке обойти несколько домиков в разных городах земного шара. Но это, очевидно, не самый большой недостаток. И третий, сложноопределимой степени неприятности, - слишком легко добывать деньги торговлей, слишком легко. Когда знаешь, где.



Вот с такими корабликами чувствуешь себя человеком

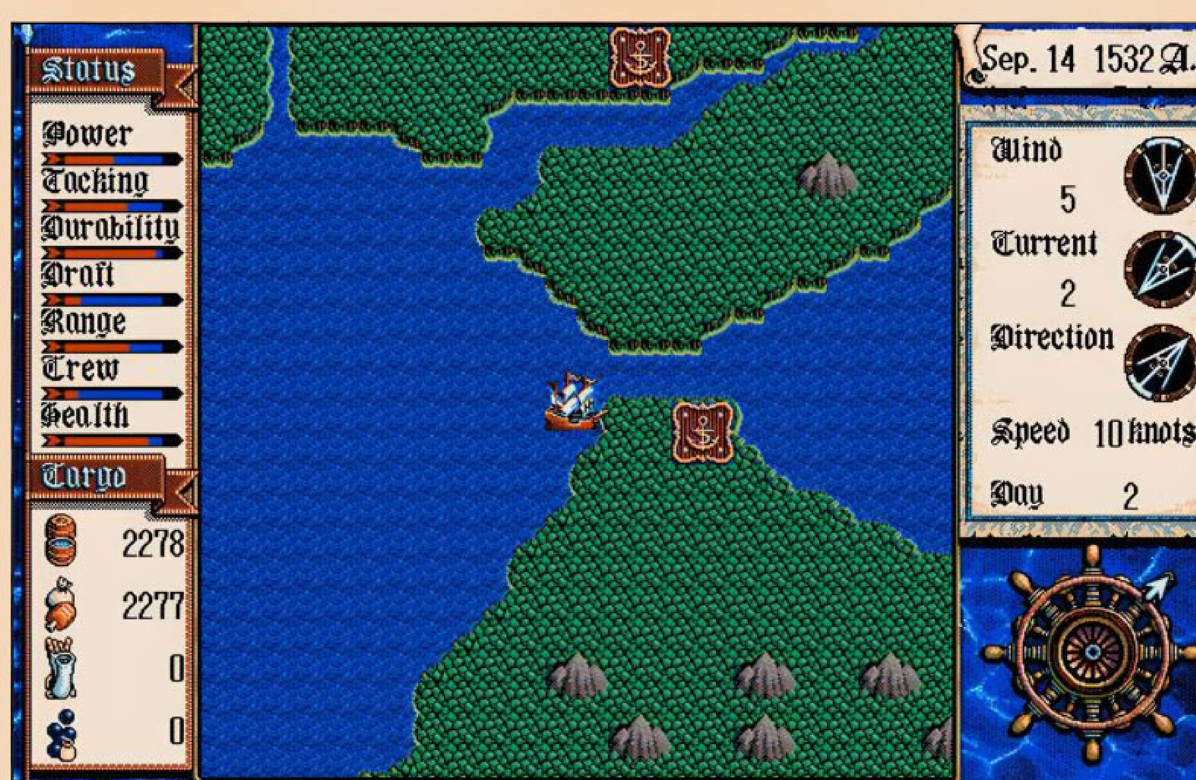
Честно говоря, у игры имеется еще несколько совсем мелких недостатков, на которые совсем просто не обращать внимания. Перечислять их не вижу смысла, потому что ничтожные, как комары. Да и вообще, кому они нужны, эти недостатки?

Uncharted Waters 2: New Horizons является сиквелом игры Uncharted Waters и представляет собой редкое и тем более приятное опровержение правила, гласящего, что сиквел всегда хуже оригинала. Разработчики пошли правильным путем, влив больше тех же щей и подсыпав как раз столько приятных экзотических приправ, чтобы доставить ценителям утонченных удовольствий эти самые удовольствия и не превратить пищу с приправами в приправы с пищей.

У каждого из шести персонажей есть своя цель в жизни, свой сюжет. Сюжеты и жизни переплетаются друг с другом, ненавязчиво прося пройти игру как минимум шесть раз. Персонажи и цели сильно отличаются друг от друга, значит, и переигрывать будет совсем не скучно. Но главное в этой игре не сюжет.

Представьте себе размеры земного шара с точки зрения европейца из 1522 года. Большая такая штука, мокрая и неизведанная. Теперь представьте себя на месте капитана маленького парусного кораблика, который волен делать все, что пожелает, с этим корабликом и с теми крошечными ресурсами, которые у него есть, потому что он совершенно никому в этом мире не нужен. Сами понимаете, чем это обычно заканчивается: флот из самого большого количества самых больших кораблей, титул герцога, в кармане денег больше, чем у всего остального мира, и так далее. Счастье для любителей раскачаться до невменяемого, то есть непобедимого состояния.

Мир большой и в нем очень много всего интересного. Плывет себе великий путешественник вдоль неизвестного берега, философично оглядывая пейзаж, и вдруг обнаруживает деревушку. На корабле-то скучно, а в деревне опять же люди новые, интересные, хоть и слегка диковатые. Корабль подходит к берегу, бравые мореплаватели выползают на сушу, их встречают местные жители с бананами и песнями - стандартная ситуация. Капитан подходит к вождю племени и на хорошем английском языке ненавязчиво так интересуется, нет ли в окрестностях деревни чего интересного? Вождь смотрит на старейшин, ожидая моральной поддержки. Старейшины мотают головами. Капитан, совершенно не расстроившись, идет на корабль и отдает приказ накормить старейшин. Старейшин кормят. После этой процедуры капитан повторяет вопрос. Вождь, боясь повторить судьбу старейшин (эта желтая, плохо пахнущая субстанция, которую белые люди называют сыром, не внушает ему доверия), рассказывает, что совсем недалеко отсюда в речке живет очень интересное животное. Капитан радуется, хлопает вождя по плечу и бежит за командой. Огромная толпа диковатых европейцев направляется к речке, где их приветствуют крокодилы. Толпа от неожиданности слегка уменьшается, но бравый капитан успевает сделать несколько фотографий, которыми можно похваляться перед симпатичными девушками в барах, а если повезет, то и продать за бешеные деньги эксцентричным любителям экзотики. Но людей жалко и надо немедленно отомстить. Кому мстить? Животное не виновато в том, что местные жители его не кормят. Мрачные европейцы берут мушкеты и идут отбирать у местных жителей еду. Происходит налет на деревню, в котором европейцам удается утащить целого жареного слона и связку бананов. Капитан решает, что маловато будет, и приказывает повторить налет. В этот раз атака натыкается на ассегаи, со свистом втыкающиеся в мягкие части европейских тел. Мы несем потери! Капитан решает, что это место проклято, и дает приказ отплывать. А как, наверное, приветливо будет встречен мирными туземцами ничего не подозревающий испанский купеческий флот, плывущий вслед за нами...

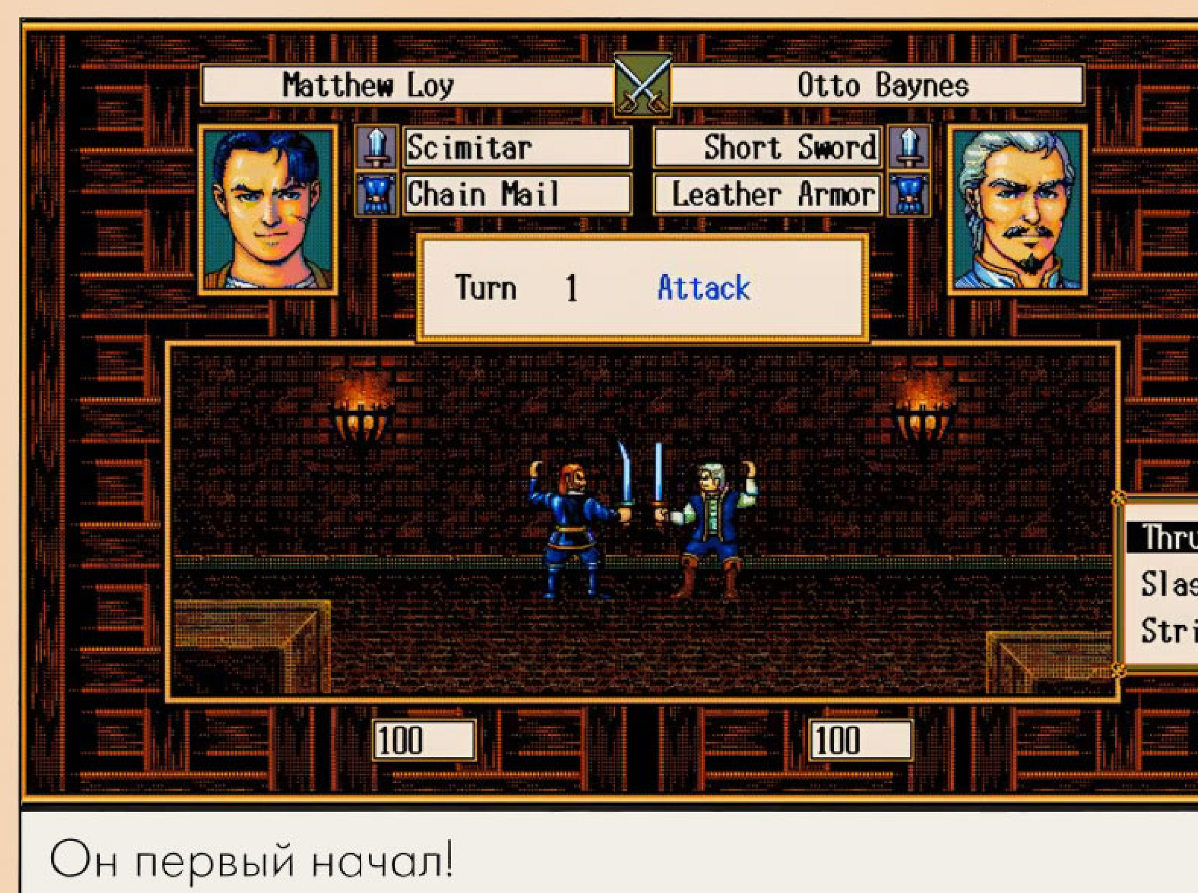


Гибралтарский пролив

Выше описана рядовая ситуация. Кроме исследования деревушек с туземцами и крокодилами, мы имеем торговлю стеклянными шариками, обмениваемыми на слоновую кость и золото; бои с пиратами, мирными купцами и военными флотами разных стран (по выбору); дуэли с капитанами этих самых флотов; поиск лучшего оружия и брони для дуэлей; задачу по постройке самого страшного и ужасного флота в мире; личную жизнь и еще много, много, очень много всяческих занятий, которые просто разрывают на части современного мягкотелого игрока, привыкшего, что его ведут за ручку. Свобода.

В этой игре есть почти все, что нужно для счастья.





Он первый начал!

Z-ZONE



Я И ПРОЧИЕ БОГИ ЭТОГО МИРА

Юрий Манов

WARNING!

Только для пользователей сети INTERNET и любителей компьютерных игр!

Чужого разведчика я заметил не сразу. Поверьте, тому была веская причина: я как раз был занят прокладкой узкоколейной железной дороги к довольно перспективному никелевому руднику и ломал голову над очередной пакостью нашего Создателя. Создатель, как известно на разные пакости весьма гораздый, сотворил в этом районе довольно коварный ландшафт: на первый взгляд, идеальное место для "узкоколейки" - уютная долинка с редкими вкраплениями березовых рощиц и небольшой речушкой. При ближайшем рассмотрении долина представляла собой болото, совершенно не желающее размещать на себе шпалы и рельсы. Пришлось засылать в топь геодезиста, тот оказался парнем резвым и довольно быстро сообщил, что если я хочу все-таки проложить через этот участок железную дорогу, то нужно либо засыпать болото напрочь, либо строить большой мост.

Я вызвал экономического советника. Этот страдающий одышкой тип высветился на экране и инфантильно доложил, что о засыпке болота лучше сразу забыть - вовек не окупится, потому как песчаный карьер очень далеко. Что касается моста, то средства и ресурсы на строительство в принципе есть и приказ к началу работ он готов отдать хоть сейчас, но тогда придется свернуть сразу несколько экономических программ, в том числе и новый порт.

Вот уж дудки! Я две недели экономил (больше года по местному летоисчислению) на всем и вся, народ держал впроголодь, чтобы обзавестись наконец приличным морским портом. И строить огромные мосты через малюсенькие речки было отнюдь не в моих правилах. Я еще раз глянул на карту, хлебнул пивка и решительно повел узкоколейку в обход, через лес. Это, конечно, гораздо дальше, зато дешевле. Тут-то я его и заметил: маленькое желтое пятнышко в тени развесистого дуба.

Поначалу был жуткий соблазн – послать к дубу полицию, благо, городовых у меня хватало. Но когда внизу экрана высветился военный министр и стал привычно ныть по поводу слабости нашей армии, я решил не торопить события. Неподалеку от места, где был обнаружен чужак, я когда-то разместил небольшую пасеку. Быстренько вселившись в деда-пасечника, я прихватил для отвода глаз козу на длинной привязи и двинулся в сторону пришельца.

***

По всему было видно, чужому разведчику пришлось хлебнуть в пути лиха: охотничий костюм чуть ли не по пояс в засохшей грязи, все лицо обожжено солнцем и обветрено.

Разведчик закусывал: на холстине перед ним лежало несколько сухарей, не очень аппетитный кусок солонины, пара огурцов, репка, тыквенная фляга с водой, небольшая бутылочка с чем-то красным.

- Божественный в помощь! – степенно, как и принято в здешних краях, проговорил я. – Хлеб – соль!

Увидев меня, разведчик остался совершенно спокоен, лишь придвинул поближе старенькое кремневое ружье и кивнул на траву рядом:

- Спасибо. Садись и ты, коли голоден.

Вежливый, уважаю! Я, не спеша, привязал козу к тощей березке, раскрыл торбу и выложил на холстину пару свежих лепешек, шмат сала, баночку янтарного меда.

Чужак вопросительно посмотрел на меня, приник к баночке и выпил мед до конца.

- Уф. Спасибо, дедушка! – проговорил он, доставая трубку и кисет. – Давненько я так вкусно не обедал.

- А что так? – поинтересовался я.

- Да места здесь какие-то безлюдные. Ни трактиров, ни деревень, ни хуторов, ни дорог приличных. За неделю ты первый живой человек, которого я встретил...

- Министр внешних сношений, ты слышал? Неделю пути на восток дорог и поселений нет. Если не врет, конечно...

- Да и болота здесь просто ужасные: гнус, пиявки...

- Видать, издалека ты, мил человек.

- Да уж, путь мой не близкий. Скажика, дедушка, а что за край этот, что за народ здесь живет и кто здесь правит?

- Министр, спишь, что ли? Что посоветуешь? Дураком прикинуться? А смысл? На железную дорогу его послать? И то верно...

- Народ здесь разный проживает, - уклончиво ответил я. - Кривичи, вятичи, древляне, мордва опять же. Что за край – сам видишь: леса, поля, реки да солнце в небесах. А правит здесь князь Всяслав, дай Божественный ему здоровья, да князь Любомудр, да княжич Владислав!

- Так у вас феодальная раздробленность? А как у вас с научно-техническим прогрессом? – по бумажке прочел разведчик. – Нет ли признаков приближающейся буржуазной революции?

- Министр, он, что, дурак или прикидывается? Есть варианты ответов? Эх ты, а еще министр...

- Ась? – нашелся я самостоятельно.

- Ну, это, воюют у вас тут меж собой? Есть ли города крупные, самолеты летают?

- Про самолеты не слыхал, разве что в сказках. Насчет войны тоже не скажу – не знаю. Разбойнички, конечно, шалят порой по лесам, а как же без того. А ежели тебе в город надо, то иди-ка, паря, вдоль реки до брода, увидишь, что "чугунку" строят, там спросишь. Тут недалеко, пара дней пути.

- Железная дорога? – обрадовано переспросил разведчик. – Как, говоришь, до нее добраться?

***

В "Суперцивилизацию XXL" я играл уже четвертый месяц. Втянул меня в эту авантюру Витька – верстальщик с третьего этажа, с которым мы порой в обеденный перерыв проходились по пивку. Теперь Витек пива не пил; как ни зайдешь к нему, вечно сидит, в монитор уставившись: либо буклеты дурацкие лепит и проспекты рекламные, либо мир совершенный ваяет. А пару раз замечали, что он и на ночь в офисе оставался. Запрется в кабинете, мышкой щелкает и бубнит что-то в микрофон. Его даже "красноглазкой" прозвали за чрезмерное общение с монитором. Впрочем, это окупалось - деньги у него водились, он, кстати, первым в нашей конторе маску для "виртуалки" купил.

Как-то заказал я ему халтурку – пару проспектов для фирмы, торгующей нижним бельем. Витек расстарался - не проспект, а прямо "конфетку" слепил, пришлось пивом проставляться. Вот за ящичком "Гиннеса" под копченого леща Витек и рассказал мне свою тайну.

Оказалось, новая "Суперцивилизация XXL" – не просто очередная сетевая стратегия в режиме реального времени. Это – целая компьютерная жизнь в режиме реального времени. В ней нет сейвов, потому что игра не прекращается ни на минуту...

- Ну, это что-то типа "тамагочи", помнишь, были такие электронные ублюдки, – объяснял Витек, умело сковыривая пробку бутылки о край сейфа. - То убери за ним, то накорми его, то поиграй. Не будешь кормить, поить, воспитывать – оттопырится, и "Гейм ова" – проиграл. Так и здесь: строишь мир, как в "Цивилизации", развиваешь его, открываешь новые земли, дипломатию с соседями налаживаешь, торгуешь, потом, естественно, воюешь. Ну и миссии добавочные по необходимости. И все в режиме реального времени, и все без перерыва.

- Слушай, а как это... - удивился я. – Это, что же, круглосуточно в сети сидеть. А как же работа, выходные, сон, личная жизнь?

- А советники тебе на что? Дашь им задание, пусть вкалывают, только контролировать надо почаще, они такие тупые. Лариска, подружка моя, как-то в Ялту на три недели отдохнуть съездила. Приезжает, а у нее уже коммунизм построен, только странный какой-то: крестьяне все оборванные, на лошадях пашут, чиновники на лимузинах разъезжают, продукты по карточкам, и все вроде довольны. А у соседей уже самолеты реактивные летают. Короче, плакат "Все на защиту Отечества!" Лариске не помог. "Замочили" ее в неделю, она чуть в монастырь с горя не подалась...

***

И все-таки, почему я согласился на эту игру? Может, хороший "Гиннес" так

подействовал, а может, уж очень красивый и совершенный мир удалось построить Витьку. Мы просидели за компом до глубокой ночи, и я влюбился в эту игру. Поутру Витек сам оформил мою заявку на участие в очередном туре "Суперцивилизации XXL", сам пробил мне виртуальный телефонный номер для сети и даже подключил мой пейджер для экстренных сообщений советников.

***

Военный министр торжествовал:

- Что, пацифисты гребаные! Довыделывались?! Вражеская агентура уже под самым носом, вблизи стратегических объектов разнюхивает, а у нас даже завалящего танка нет, пулеметов по одному на роту. Чем родину от супостатов будем защищать?

- Супостат у нас пока один, – спокойно возразил думский советник по науке. – И чтобы взять его – пары городовых хватит. Что касается танков, то в наших лабораториях уже разработаны две современные модели боевых машин, и если министерство финансов выделит-таки обещанные средства...

- Черта лысого получите! – заорал, брызгая слюной, министр финансов. – Вы, ученые, совсем обнаглели, в вас деньги вкладывать, как в бездонную бочку! Где обещанная разработка системы ирригации? Где технология замораживания продуктов? Когда еще обещали? Вы, что, голодных бунтов в стране хотите? Эти "колбасные электрички" уже всех достали!

- При чем здесь ирригация? – завизжал военный министр. – Я про танки, он мне про кур замороженных. Нужна срочная мобилизация...

- Цыц! - заткнул я рот бесноватому милитаристу и дал слово премьеру. Дельный мужик, этот премьер-министр Пасюков, большей частью молчит, зато если уж скажет – все в точку. Я из-за него уже две Думы распустил.

- Думаю, для мобилизации, как и для паники, причин нет, – проговорил премьер, протирая очки. – Что, собственно, произошло? Из-за леса, из-за гор появился дед Егор... Пришел представитель неведомых нам пока соседей. А разве мы сами не посылали своих разведчиков во все стороны? (Посылали, правда, пока ни один живым не вернулся). Разве мы не упрашивали купцов отвезти наших дипломатов к соседям? (Упрашивали - мерзкие купцы отказали, сославшись на Создателя). Возможно, пришелец имеет дипломатические полномочия от властителей, которые хотят мира с нами, возможно, Игра, то есть – жизнь, вступает в новую стадию – сотрудничество с соседями. Не зря ведь у нас есть пост министра внешних сношений и солидный штат сотрудников этого ведомства.

Все посмотрели в левый кран экрана, где появилась физиономия совершенно кавказского типа.

- Нэ пэрэжыватэ, - заверил внешнесношательный министр. – Все под контролэм! Докладываю: посланца зовут Огюст. Когда он спал, мопы рэбята провэрилы его мэшок. Так, ничего интырэсного: разве что зашифрованная карта его странствый, тыповой договор о мире, вэрительныэ грамоты с правом вэсты пэрэговоры. Ест эщо дюжина тэхнологий для обмэна – старье!

Все министры и советники уставились на меня, божественного. Я глянул на часы, почесал щетину, прикидывая, что побриться уже не успеваю, и сказал:

- До времени его не трогайте, но следите за каждым его шагом. Работы на прокладке узкоколейки активизировать, советнику по науке к вечеру подготовить полный доклад по разработке военных технологий и финансовый отчет за год. Все!

Даже на экране было видно, как советник побледнел. Я выключил монитор, подхватил сумку и бросился к лифту. Наш новый шеф не терпел опозданий.

***

Перед самым обедом пейджер пропищал мелодию "Жил да был за углом черный кот". Я нажал кнопку, сообщал глава моей Тайной канцелярии Малюта: "Объект экстренно задержан в районе узкоколейки, какие будут указания?"

Идиоты! Ни минуты покоя! Я с досадой плюнул: опять попить пивка с ребятами во время законного обеденного перерыва не удастся. Незаметно проскользнув мимо вечно дремлющего старичка на вахте, я побежал к автобусной остановке.

***

Я вселился в тело инженера – железнодорожника и с удовлетворением отметил, что уровень знаний, даваемых в великокняжеском университете, носящем мое имя, заметно вырос. Инженер – механик, в которого мне пришлось вселяться месяц назад, во время аварии на чугунолитейном заводе, оказался неучем, к тому же – редкостным идиотом. А этот – напротив, умница и дело свое знает.

Я аккуратно положил на стол фуражку с перекрещенными молоточками, еще раз внимательно оглядев с ног до головы разведчика, отметил, что незваный гость со времени нашей последней встречи выглядит гораздо свежее: помылся, побрился и даже, кажется, поправился. Его мешок с вещами и бумагами лежал на моем столе, кремневое ружье кто-то пристроил в углу.

- Ну-с, - начал я официально. – Кто вы, где ваши документы и что вы здесь делаете?

Разведчик решил повалять дурака и почти без акцента заговорил тоненьким голосом:

- Мы здешние, Оська я с Медового хутора, документов не имеем – в школах не обучались.

Я понимающе кивнул:

- Рабочие застали вас за скручиванием гаек и болтов с железнодорожного полотна. Чем вы это объясните?

- Так это ж, - зафальцетил Осип, - рыбаки мы. Для грузил гайка – самое то. Потому как с дыркой. Я ж всего пару-то и взял. Мы ж не без понятия...

- Министра культуры, быстро! В наших школах уже проходят Чехова? Рассказ "Злоумышленник". Только в университете? Хорошо, далеко не отходите, вы мне можете еще понадобиться, а пока дайте кого-нибудь из министерства металлургии. Это кто? Ведущий специалист по сплавам? Скажите, по обычной гайке с болтом можно оценить уровень развития цивилизации? И что же именно? Состав металла, качество закалки и качество резьбы. Это важно? Спасибо...

Удовлетворенный, я откинулся на спинку кресла. Может выпороть мерзавца, чтобы перестал дурака валять? Нет, не следует, дипломатический скандал получиться может...

- А что это за бумаги? – спросил я, указывая на связку пергаментных листов.

- Так это, - на лице разведчика ясно обозначилась борьба чувств. – Это я могу только самому высокому начальству в столице. Уж не взыщите, барин...

Золотые часы в кармане жилетки железнодорожного инженера щелкнули и заиграли: "Боже, царя храни". Пора, а то опять от шефа нахлобучка будет.

- Эй, кто там! – крикнул я в сторону двери.

Тут же появились два почти одинаковых городовых в серых шинелях при саблях.

- Возьмите-ка этого парня, эти вещички и волоките его в Тайную канцелярию. Пусть там разбираются, а нам работать надо.

***

Обеденный бутерброд с ветчиной я дожевывал на бегу к автобусной остановке. Пива попить, естественно, не успел.

На работу опять звонила Маринка и спрашивала, почему я ее забыл. Пришлось что-то наврать про срочную работу.

Новость: Витек уволился. Говорят, он где-то надыбал денег на мощный комп и теперь работу берет на дом. Знаем, какую работу он берет! У него сейчас самая горячая пора в игре – "Манхеттенский проект" в разработке. Надо бы к нему заехать, как появится время.

***

Пивком я решил догнаться вечером, после работы. Расставил бутылки, чипсы и сухарики перед монитором и под завистливые взгляды моих министров и советников сделал первый глоток. Вот оно, блаженство! Потом с удовольствием выслушал доклад советника по науке.

Толстомордый советник что-то невнятно лепетал, долго жаловался на обстоятельства: коварство подчиненных и семейное положение. Жена у него, видите ли, пятый год родить не может. Бездарная отмазка! Что ж, теперь каждой бесплодной бабе по дворцу за казенный счет строить, а передовой науке загибаться из-за таких вот казнокрадов?

Советник неожиданно признался в казнокрадстве и даже попытался поваляться у меня в ногах. Мой Малюта быст-



ренько отволок его в Тайную канцелярию и сообщил, что задержанный разведчик просит его принять. Ничего, пусть подождет, слишком много чести.

Я неторопливо взялся за повседневную работу. Сначала, конечно, дела столичные. Что поделаешь, люблю я этот город, как дитя родное, он мне дорог. Оно и понятно, с деревушки отстраивать его начал, улицы еще бревнами мостил, последние деньги за трубы для первого водопровода купцам заморским отдавал. Корону свою даже закладывал. Зато теперь – красавец, чистенький, уютненький, в парках и фонтанах, с моими статуями на площадях. А разросся-то как! Замучаешься "мышь давить", пока до окраин доберешься. Скорей бы метро изобрести, а то с перевозками уже проблемы начинаются.

Ну что, жители стольного города Владиграда, проблемы есть? Налоги высокие? Ну, как всегда... Нет уж, извините, я и так вас разбаловал. 13% с доходов, а вы все равно так и норовите от налогов улизнуть. Что еще? Знаю, знаю, цирк хотите новый. Так получите. Вот здесь он будет, я давно местечко присмотрел. В виде Колизея, нравится? То-то!



А вам что? Школу? Получите! А вам? Нет, ребятки, это баловство. Академия в спальном районе – это уже слишком, перебьетесь библиотекой и ночным баром. А ваш квартал я переселяю. На его месте будет детский парк с качелями и каруселями. Лебеди будут в озере плавать. Не спорить! Сами же жаловались на тесноту и безработицу. Вот какой я вам поселочек выбрал уютненький. И озерцо здесь с пляжем, и рыболовная верфь, и консервный завод. А домики-то какие! Просто виллы! Давайте быстро, а то у меня еще один поселок есть незаселенный. Правда, он далековато, на границе с тайгой, и из работы только лесоразработки, ха-ха-ха... Это - для особо строптивых.

Теперь к делам прогресса. Что у нас хорошего?

- Я, кажется, слова министру культуры не давал. Вы цирк новый получили, так ждите, года через три будем ленточку перерезать.

Первый конвейер запустили? Отлично! Теперь надо и о безопасности подумать. Что у нас с разработкой бронепоезда? Почему так затягиваете? Ускорьте. Всего и делов-то, пушки – пулеметы на платформы поставить да броней прикрыть. Что скажут авиаторы? Да знаю я, что без карбюраторного двигателя вам самолет не построить. Не беспокойтесь, ученые думают, изобретают. Но и вы не сидите без дела, безмоторный планер мне к концу года дайте. А то Малюту пришлю в помощь! Не надо? То-то!

- Военный министр, у вас документы по всеобщей мобилизации готовы? А по народному ополчению? Хвалю, можете, когда хотите...

Я еще раз щелкнул на иконку с улыбающимся человечком в верху экрана и убедился, что в моем государстве все замечательно. Настроение граждан хорошее, приближается к отличному, всех ресурсов хватает, за исключением разве что экзотических фруктов, которые приходится ввозить. Социальная обстановка тоже на уровне: бедных мало, богатых еще меньше, в основном – средний класс, объявивший меня недавно Божеством.

Что ж, теперь можно принять и вражеского засланца. Я, не спеша, надел перчатку и маску, ударил по клавише и тут же очутился в полумраке своего дворца.

***

Поначалу я хотел обустроить свой тронный зал в египетском стиле. Больно уж мне фильм "Клеопатра" нравится. Я уж и интерьерчик придумал с кобрами и сфинксами, и даже заказ купцам заморским сделал, но тут Маринка пришла. Посмотрела в экран и все планы мои в пух и прах разнесла, мол, если выбрал я для игры среднюю полосу России, то и хоромы должны быть соответственные, согласно климату.

- Сам посуди, - ехидно сказала она, - вот сидишь ты на троне в виде золотой кобры и мерзнешь потихоньку, потому как такой зал в морозы черта с два прогреешь, а на аудиенцию к тебе мужики лапотные приперлись. Смешно...

Женская логика порой убивает, пришлось согласиться. А тут по телеку "Иван Васильевич меняет профессию" показали. Короче, вы поняли, как выглядит мой тронный зал...

В общем-то, божество из меня получалось неплохое. Я прибавил себе сантиметров 70 роста, добавил мускулатуры а-ля Шварценеггер, подправил физиономию под Олега Видова в молодости. В принципе, я вполне мог бы обойтись без этого дурацкого нимба, но раз в меню оно значилось, грех было не воспользоваться.

Золотой трон я с самого начала посчитал жлобством и восседал на очень удобном кресле из набора для банковских руководителей среднего звена.

Разведчик (посол? шпион?) глянул по сторонам, поспешно опустился на колени и прижался губами к моему сапогу. Привстав, протянул верительные грамоты. Я благосклонно кивнул.

Посол встал и торжественно произнес:

- Великий правитель королевства Арканар герцог Алайский моими устами приветствует великого владыку княжества Владоградского божественного Владислава.

- Арканар?! Герцог Алайский?! Господи, не иначе, как мой не известный доселе сосед до сих пор западает на Стругацких, – подумал я, но виду, что знаком с именем герцога и названием королевства, не подал. Впрочем, что плохого, чем хуже Арканар, к примеру, Попинска, который Витек строит уже больше года, или Мухосрани, которую строит его хиппующая подружка Лариска?

- Мы рады нашему соседу! - произнес я многозначительно, стараясь походить голосом на диктора Левитана. – Где же находится ваше славное королевство?

Разведчик открыл было рот для ответа, вдруг лицо его исказила гримаса, потом по телу прошла судорога, и я понял, что в разведчика вселился Игрок.

Надо отметить, что в этой Игре с Игроками – Богами соседних миров общаться приходится довольно редко, все больше с их виртуальными клонами, тупыми и предсказуемыми. Ну, раз уж Игрок вселился в разведчика для личной беседы, значит, он испытывает к моей персоне явный интерес. Что ж, добро пожаловать! Очень надеюсь, что сосед мне попался русскоязычный.

***

Игрок сначала огляделся по сторонам, потом оценивающе глянул на меня. Я ехидно улыбнулся:

- Дон Румата, если не ошибаюсь?

- С чего ты взял?

- Раз Арканар, значит...

- Умные все больно стали! Ошибся, братан! Барон Пампа к вашим услугам! – и Игрок сделал шутливый реверанс.

- Пампа так Пампа, - не обиделся я, - Только странно как-то, вроде как королевство, а правит барон. Впрочем, это твое личное дело, с чем пришел, сосед?

- Как положено, с предложением вечного мира, торгового соглашения и военного союза.

В принципе, это был стандартный набор предложений, возможный со стороны разведчика с посольскими полномочиями. Только шпионить-то зачем? Впрочем, чего греха таить, своих разведчиков я отправлял на все четыре стороны с тем же заданием.

- На мир согласен – базаров нет! – тут же объявил я. - На торговлю тоже, если у вас есть что предложить. Что касается военного союза... Воюешь, что ли, с кем уже?

- Не, - скучным голосом ответил Игрок, – не с кем. Ты – второй, кто за три месяца встретился. Тоска! Я разведчиков штук двадцать уже загубил, во все стороны направил – сгинули. Один все же дошел через горы до какой-то страны, но там Игрок то ли венгр, то ли румын, что говорит – не понять. И английского не знает. Мы с ним кое-как границу по горам обозначили, сначала поторговали, потом бросили, да уж больно дорого доставка через перевалы обходится. У купцов – дешевле.

- А чего тогда так поздно в разведчика

вселился? – ехидно прищурившись, спросил я. – Три дня уж как твой разведчик в моей Тайной канцелярии отдыхает.

- У нас с соседом по общаге маска одна на двоих, – честно ответил Пампа. – Сначала договорились через день пользоваться, а тут он на какой-то порносайт вышел, неделю из сети его вытащить не мог...

Объяснения показались мне убедительными, но пора было переходить к делу:

- Это... как там тебя, Пампа... Слушай, может, давай по имени? А то как-то по-детски получается. Я - Влад из Зареченска, в игре больше трех месяцев...

Пампа помялся, раздумывая, наконец сказал:

- Серега из Воронежа, студент журфака, четыре месяца в игре.

- Что будем делать, Серега?

- Дружить давай. Предлагаю границу провести по этой реке, - Серега - Пампа вынул карту и ткнул пальцем в голубую извилистую ленту.

- Ты на голову давно проверялся? – удивился я такой наглости. – Мне до реки два дня пути, а твой разведчик, по его же словам, неделю по полному безлюдью пробирался.

Посол пожал плечами:

- Твои предложения?

- Премьер, ау! Как тебе сосед? Думаешь, стоит доверять? Ну, смотри!..

- Давай-ка для начала картами сопредельных территорий обменяемся, – предложил я.

Стоило признать, серегина карта была обширней, зато моя – подробней, с обозначением залежей подземных ископаемых. Границу мы провели довольно быстро, но Серега долго канючил хорошую рудную жилу на моей территории. Я прикинул стоимость прокладки дороги в эту глухомань и согласился. Руды у меня и так завались, а добрососедство куда дороже выгоды.

Обмена технологиями у нас не получилось. Серега не стал отпираться и признался, что всучил разведчику всяческое старье, годное лишь для первобытных племен.

- А вдруг в плен захватит кто, обидно будет...

Расстались мы удовлетворенные, с обещанием немедленно выслать друг к другу дипломатов. Вручив Пампе список товаров для торговли, я подарил ему лучшего коня и отключился, чтобы порыться в холодильнике и чего-нибудь сожрать.

***

Шеф побарабанил пальцами по полировке стола, наконец, глянул на меня:

- Опять опоздал? И сколько это будет продолжаться?

Я, пристыженный, молчал. А что тут скажешь? Проспал. Еще бы, всю ночь совет с министрами держал. Решали, что делать в сложившейся ситуации. Все дело в том, что к нам заглянул еще один конный разведчик. Но странный какой-то - полуголая тетка на верблюде. Показалась в трех разных местах, потом под столицей объявилась, по всему – на переговоры ехала, я и приказал ее не трогать. И вдруг разведчица исчезла, как и не было ее. Получается, что лоханулся я.

Естественно, министры мне ничего в глаза не сказали, не хватало еще, чтобы на Божество хвост поднимать! Но держались несколько сухо, и на лицах некоторых явно читалось легкое сомнение в моей компетенции.

Спорили долго, лишь под утро порешили: нечего ждать гостей, надо искать союзников самим. В тот же день на разведку отправилось два десятка всадников с моими верительными грамотами.

- Ну, так что? – прервал воспоминания мои нерадостные шеф. - Я же предупреждал тебя, Влад, что с бардаком, который был в конторе при прежнем руководстве, я мириться не буду. Специалист ты классный, не спорю, но на такую зарплату в этом городишке желающих найдется более чем достаточно. Согласен?

Я покорно кивнул.

- А ты ходишь, как вареный, помятый какой-то, глаза красные, – продолжал шеф. – Словно и не спишь совсем, бабу завел, что ли, новую, ха-ха-ха?

Я пробурчал что-то неопределенное.

- В общем, так, Владислав, – поднял указательный палец шеф. – Сегодня из-за тебя мы едва не лишились хорошего клиента, скажи спасибо ребятам, что тебя заменили. Делаю тебе последнее и решительное предупреждение! Еще одно опоздание, и пиши заявление по собственному...

***

Дождь лил, не переставая, и ноги моей кобылы скользили по глине. Того и гляди – загремишь в овраг, шею сломаешь. Теперь понятно, отчего разведчики мои так быстро без вести пропадают, от души потрудился Создатель, дабы жизнь нам, местным богам, усложнить. То чаща непроходимая, то трясина коварная на пути, то медведь голодный, то стая волков. А еще хуже – народ лихой с ножичками вострыми. Я и не думал, сколько их по лесам прячется. А дождь-то не на шутку разошелся, надо что-то придумывать. Вон как раз мельница водяная с мостиком через речушку.

Честно говоря, мельница эта мне совершенно не понравилась, слишком уж тщательно прорисована на фоне заурядного пейзажа. Не иначе, Создатель приготовил здесь для Игроков очередную пакость. Попробую угадать: переправиться через речушку я смогу только посредством этой мельницы, Создатель, я прав? Но небеса молчали и продолжали сыпать холодным мелким душем. Как бы там ни было, укрыться от дождя можно только на мельнице, да и кобыле пора отдохнуть. Привязав лошадь, я взвел курок револьвера и толкнул дверь ногой.

Из темноты грохнуло, что-то сухо щелкнуло над правым ухом, я немедленно нырнул за мельничный жернов и притаился. Ба-бах! – мельница снова на миг осветилась от выстрела: вторая пуля сорвала с меня шикарную ковбойскую шляпу, вырвав вдобавок клок волос. Ого! Неужели еще кто-то в живых остался? Вот уже два часа я, как обезьяна, прыгаю по гнилым лестницам этой дурацкой мельницы с кольтом, отстреливая грязных ублюдков. Десятка три, наверное, уже положил. Одно радует, вооружены эти придурки лишь ружьями кремневыми да ножами. Впрочем, радости мало, я уже весь в бинтах, и в аптечке бальзама живительного лишь на пару глотков. А разведчик этот мне очень дорог, никто из моих так далеко еще не забирался.

Я перезарядил кольт – хороша все-таки машинка! Ученые постарались, не забыть бы приказать армию перевооружить, если вернусь, конечно. А вот патрончики кончаются, надо принимать решительные меры.

Я подобрал шляпу, нацепил ее на черенок лопаты и осторожно высунул за край мельничного жернова. Этой уловке, наверное, уже тысяча лет, но на нее по-прежнему попадаются. Темнота мучного склада снова озарилась вспышкой, шляпу сорвало и отбросило в угол. Я, не раздумывая, выскочил из своего убежища и веером положил все шесть пуль в угол склада. Попал! Из угла раздался звук падающего тела и стон. Странный стон, какой-то не игровой.

Разбойничий атаман, морщась от боли, наматывал бинт на бедро и матерно ругался. Вот уж, чего я явно не ожидал. Игрок в этой глуши!

- И откуда ты только взялся такой, - шипел атаман. – Всех моих ребят положил. С кем я теперь развиваться-то буду?

- А чего же ты переговоры не начал? – смущенно спросил я.

- Начал – фигачал... - передразнил атаман. - Миссия у меня такая: грабеж на большой дороге, самогоноварение, мелкий рэкет, потом выход к морю и основание вольной пиратской республики. Я ж только неделю в игре, а тут ты. Ну, отдал бы мне свое золото и шел бы дальше. Палить-то зачем? Конечно, с кольтом-то против "кремневок" всяк героем будет, ты бы еще "Калаша" взял.

- "Калашников" мои ученые еще не изобрели, – возразил я. – Но твои-то первые начали, ножами перед лицом размахивали.

- Работа у них такая, ножами махать! Оооо! – снова застонал от боли атаман, пытаясь встать. - Что мне теперь делать-то? Самому на костылях на большую дорогу выходить? Или Игру сдавать? А я, между прочим, полгода очереди на регистрацию ждал.

Последнюю фразу атаман сказал с заметной долей укоризны.

- На самом деле никого не осталось? – виновато спросил я.

- Никого... А впрочем... Эй, есть кто живой?! – проорал атаман на всю мельницу и прислушался.

Сверху раздался стон, потом еще один откуда-то сбоку.

- Есть, есть живые! – обрадовался атаман. – Эй, давайте все сюда!

Оказалось, дела у разбойничьего атамана были не так уж и плохи. Пятеро разбойников оказались ранеными, двое из них – легко, один и вовсе был цел, просто забился в угол со страху. Выяснилось, что еще трое из банды в перестрелке не участвовали, они гнали самогон на дальней пасеке и должны были подойти лишь к вечеру.

Опасливо посматривая на меня, раз-

бойники совещались. Для поправки дел решено было напасть на ближайший поселок и навербовать новых членов банды на местной ярмарке, благо, там сброду разного хватало...

Самогонка с медовухи оказалась на редкость хороша. Чистая, как слеза, без запаха, а выпьешь, словно Христос босичком по душе пробежал (*по возвращении выяснить, откуда в моей памяти эта чудесная фраза*). Хлопнув с разбойничками по последней, я обменял остатки живительного бальзама на карту местности и собрался в дорогу.

- Оставайся, - уговаривал меня разбойничий атаман, оказавшийся Эдиком из Казани. – Ну, куда ты поедешь на ночь глядя. Сыро, да и людишки лихие...

Ночевать на мельнице среди разбойничьих рож мне совершенно не светило. Да и гора трупов, сваленных в углу склада, тоже на благодушный лад отнюдь не настраивала.

- А может, с нами? – уговаривал атаман. – Парень ты лихой, замом своим тебя сделаю, вторым человеком в банде будешь...

Я отрицательно покачал головой и молча направился к выходу.

- Ну, как знаешь! - зловеще прошипел атаман.

В принципе, я был к этому готов, к сожалению, благородные Робин Гуды среди разбойников попадаются не так часто, как хотелось бы. Сделав кувырок вперед, я услышал, как финка свистнула над головой. Вскочив на ноги, я резко обернулся и всадил весь барабан моего кольта в атамана.

В ту же секунду мельница осветилась неземным светом. Виртуальная душа разбойника отделилась от упавшего навзничь тела и стала быстро подниматься к потолку.

- Ну и козел же ты! – успела крикнуть душа, перед тем как ярко вспыхнуть и оставить облачко с кроваво красной надписью "GAME OVER".

***

В общем, забавная получилась "стрелялка". И кольт себя хорошо показал, не забыть бы поощрить ученых.

***

Русская печь была слишком велика для лесной избушки. Да и вообще, разве бывают в охотничьих сторожках русские печи? Впрочем, Создателя порой и не так заносило. Как сообщил мне воронежский Серега, его разведчики в тундре пингвинов обнаружили в большом количестве.

У печи, заплетая русые волосы в косу, сидела волоокая дева в сарафане. Увидев меня, дева радостно улыбнулась:

- Как зовут тебя, добрый молодец?

Квест! О нет, только не это! Надо же было попасться!

Дева так же сахарно лыбилась и продолжала спрашивать:

- Как зовут тебя, добрый молодец?

Я рванулся обратно к двери и навалился на нее всей тяжестью тела. Без толку. Окно тоже не разбивалось, оно и понятно - это ж квест. Вот и сиди теперь, болтай с этой дурой, думай, как из избушки выбраться. Нет, спать, спать.

Я снял маску, с сожалением глянул на пустую сигаретную пачку и порылся в пепельнице в поисках подходящего бычка. Не найдя достойного, я скинул джинсы и юркнул под одеяло.

***

Мало того, что квестовая девка оказалась озабоченной, она еще и жутко глючила. Знали бы вы, каких трудов мне стоило выбраться из той чертовой избушки да еще эту дуру с собой вытаскивать через печную трубу. Тут ее и начало глючить. В какой-то момент девка перестала называть моего разведчика "добрым молодцем", и именовала не иначе, как "подружка". Вот и сейчас:

- Ну что, подружка, искупаемся? – хохотнула Марьяна Премудрая (так она представилась) и скинула сарафан. Под сарафаном ничего, кроме девичьих прелестей, не наблюдалось, впрочем, прорисовано все было качественно. Если пресловутая Марьяна и в жизни такая, я бы не отказался с ней познакомиться поближе.

Продемонстрировав мне прелести в полном объеме, Марьяна зашлась звонким смехом и шагнула к воде. Тут же глюкнуло, она опять оказалась одетой и снова предложила:

- Ну что, подружка, искупаемся?

Стриптиз повторился. Я полюбовался пару раз, загрустил и вышел в основную карту. Там меня ждало сообщение из главного Храма. Создатель ставил в известность, что я оштрафован за несанкционированное общение с другим Игроком. Наверное, Серега из Воронежа получил такое же. Все не слава богу! Я вышел в главный Храм и пожертвовал на богоугодные дела тысячу золотых. Надеюсь, Создатель оценит...

***

Шеф оглядел нас взглядом работорговца, которому обманом всучили партию бракованного товара. Я потер подбородок, вспомнил, что опять не успел побриться, и постарался скрыться за спинами товарищей, благо, народу в конференц-зал набилось много. Но, к счастью, сегодня шефу было не до меня. Его добычей была более крупная рыба – начальники отделов. Шеф потер запястье, продемонстрировав всем прекрасный золотой "Ролекс", ткнул пальцем в клавиатуру и вызвал на экран мудреный график с красными и синими зигзагами. Синий зигзаг в конце графика резко уходил вниз, что означало катастрофическое положение дел в нашем издательстве.

- Я собрал вас сюда, господа, чтобы сообщить пренеприятнейшее известие, - начал шеф. – Наше издательство на грани разорения, так что вы все уволены! Прием новых работников я буду производить лично в индивидуальном порядке. Все, кроме начальников отделов, свободны.

***

Я блаженствовал. Солнышко нежно гладило мою кожу, легкие волны накатывались, ласково щекоча мои пятки, чайки вились над морем и кричали что-то вызывающее, ансамбль мексиканцев в широких сомбреро тянул за моей спиной что-то грустное и протяжное.

Я приподнялся на локте и снял очки, подданные, окружавшие меня со всех сторон на почтительном расстоянии, немедленно повалились ниц, еще раз выражая горячую любовь к своему Божеству, снизошедшему до визуального явления. Уважают, то-то!

Хороший я все-таки сотворил курорт: уютные пляжики с белоснежным песочком, пальмы, красавцы – отели. Рай, да и только! Министр финансов, конечно, побурчал, предоставляя мне смету на это чудо света, и предупредил, что окупится курорт лет через двадцать, не раньше. Но что с того, разве это чудо не стоит вложенных в него денег? И разве не достоин я хотя бы недельного отдыха за все мои труды?

Неожиданно гитары за моей спиной смолкли и раздалось тактичное покашливание.

- О, величайший! – секретарь склонился в глубоком поклоне и протянул мне трубку. – Это вас!

- Влад? – прошипело в трубке (телефон мои ученые изобрели совсем недавно, и качество телефонных сетей Владиграда пока было далеко от совершенства). - Не опух еще от безделья? Что у тебя там все шумит? – сквозь шум и потрескивание я все-таки узнал голос шефа. Немедленно сбросив маску, я схватил трубку и с почтением в голосе поздоровался.

- Привет, привет, - ответил шеф. – На работу-то пока не устроился? Вот и отлично! Есть "калым" на хорошую сумму, возьмешься?

Я не торопился отвечать.

- Давай так, Влад, - не дождавшись ответа, предложил шеф. - Справляешься, беру тебя в штат, нет – сам понимаешь...

Работенка была не сложная, но колготная, с обилием мудреных схем и графиков. Терпеть не могу научных трудов. Скинув файлы в общую папку, я рассчитал примерный объем работы и присвистнул. Две недели на этот заказ уже не казались мне уймой времени. Успеть бы до срока. Да и об Игре придется на это время забыть. А что, если...

Президент академии, сухенький старичок в старомодных очках выслушал меня и понимающе кивнул головой.

- Я рад помочь вам, о Божественный, но... До изобретения компьютеров нам еще очень далеко, и я с трудом представляю, как обращаться с этими... файлами? Я правильно называю?

- А если я все скину вам в распечатке, на обычных листах, в таком вот виде, - предложил я и щелкнул на иконку "Print".

- Это совсем другое дело – обрадовался академик, просмотрев лист с текстом и двумя схемами. – Это мы запросто!

***

Шеф просто сиял от удовольствия:

- Ну, Влад, удивил! Признаюсь, не ожидал, думал ты – раздолбай без всякого чувства ответственности. Давай, колись, откуда у тебя эта программа, заказчик просто визжал от восторга!

Действительно, книжка получилась на редкость хороша: с солидными, от руки исполненными графиками и схемами, с виньетками в виде дубовых листьев в углах страниц, с прочими прибамбасами,



присущими скорее средневековым фолиантам, нежели современной научной литературе. Честно говоря, я сомневался, а не перегнули ли палку мои академики, но переделывать было поздно, пришлось сдавать все как есть. Заказчику понравилось.

- Вот тебе за работу. А это премиальные от заказчика, - добавил шеф, выкладывая на стол конверт. - У нас все честно! Давай, недельку еще отдохни, пока мы в новый офис переезжаем, а потом выходи на работу. Считай, что принят.

В коридоре я осторожно раскрыл конверт и увидел зеленые деньги. Купюры на ощупь приятно шуршали.

***

Пейджер пискнул и сообщил, что у моего разведчика, неделю назад застрявшего в квесте, что-то изменилось. Хорошая новость, честно говоря, я уже на этого парня рукой махнул. Поставив разгрузку судов в порту на автомат, я надел маску.

Марьяна уже не показывала стриптиза. Она сидела в кустах и грязно ругалась, путая русские, польские, украинские и английские слова. Судя по эмоциональности, в нее наконец-то вселился Игрок.

- Шо, курва, вылупывся?! – шипела красавица. – Дывчин нагых ни бачыл? Зверны очи бестыжи до лесу.

Я наконец обрел дар речи, соскочил с коня и с улыбкой сказал:

- Да хватит тебе прятаться-то. Я уж на тебя насмотрелся во всех видах, дальше некуда.

- Сгинь, злыдень, мать твою фак! – тут же раздалось из кустов.

- Давно бы сгинул, если бы не твой глюк. Если играешь, то хоть вирусов-то убивай, а то всю сеть заразишь.

Марьяна промолчала. Наконец, из кустов донеслось:

- Пан може подать дывчине платья?

Я пожал плечами, поднял с земли сарафан и бросил его в кусты. Там зашуршало, Марьяна вышла и нерешительно остановилась передо мной. Девица заметно дрожала и непроизвольно почесывалась.

- Комары? – поинтересовался я.

- Жуть, просто спасу нема, – объяснила Марьяна. – Пока от тебя ховалась, всю зажрали и змерзла шибко.

Я по-джентельменски снял камзол и накинул на плечи дивчине. Она, было, дернулась, но одеть себя дала и вроде как даже улыбнулась.

- Чего так долго не появлялась? – спросил я. – Это ж двойной квест. Я из-за тебя здесь на столько времени завис.

- Свету не було.

- Что? – не понял я.

- С Украины я, - объяснила девица, делая ударение на "а". – В нашем поселке свит отключылы на нидилю, не можно было в сеть войтыты. Только пару годын назад врубылы, а тут еще этот вырус. Еле-еле "вебером" добыла.

Хотя девица была явно взбалмошная, это фрикативное "Г" и милое "Ы" вместо "И" мне даже нравилось.

- Слышь, красотка, а чего ты здесь делаешь?

- То ж, шо и ты, разведку роблю. – ответила Марьяна.

- А, что, у вас мужики повывелись? – поинтересовался я.

- Та ни, кабелев хватае, просто це дорога ведет к ымперыы амазонок. Они человеков, то есть мужчин, сразу того, в хвилыну к стенке, без всяких переговоров. Вот и приходится дывчин посылать. И ты бы, хлопец, туда не ходил...

Без глюков квест решился довольно быстро. Из шелкового царского шатра, где томилась дева, я сотворил нечто вроде воздушного шара. Марьяна распустила косу и из цветных лент сплела сетку для гондолы, на саму гондолу пошла ступа Яги, найденная в той самой избушке. Под горелку приспособили керосиновую лампу, тоже позаимствованную у Яги, а газа нашлось в избытке на ближайшем болоте. Правда, долго думали, как же зажечь лампу, всю печку Яге разворотили в поисках уголька. Наконец сообразили: положили кусок сухой бересты к Воронкамню, посыпали ее порохом из последнего патрона и доверили моей кобыле по камню стукнуть копытом. Искр было, хоть отбавляй.

Рвущийся вверх шар теперь удерживала лишь веревка. Я чмокнул дивчину в щеку и забрался в ступу.

- Слушай, а ты на самом деле такая? – спросил я бестактно.

- Какая?

- Ну, вот такая, - я сделал руками движение в выгодном свете отображающее девичьи формы.

Марьяна зарделась и опустила глазки:

- Да ну тебя. В общем, похоже.

- Тогда в скором времени жди в гости с посольством. Познакомимся поближе! - крикнул я и рубанул по веревке.

***

Насладиться прелестью полета мне не довелось. Едва мой шар поднялся над облаками, ввалилась Маринка, устроила скандал и поволокла меня к своей подруге на дачу, где справлялся чей-то день рождения. Весь вечер я дежурно улыбался, мысленно пребывая в Игре, сказал пару остроумных тостов, едва не подавился полусырым шашлыком и к вечеру, совершенно задубев, надрался. Впрочем, я был не одинок, напились многие, так что день рождения удался.

Маринка сгрузила мое тело у подъезда, сама расплатилась с таксистом и осталась на ночь.

***

Меня довольно грубо втолкнули в сарай и заперли. Минут через десять дверь открылась и появился мужчина в ковбойской шляпе со звездой шерифа на светлой замшевой куртке. Некоторое время он в упор рассматривал меня, потом спросил:

- Ху а ю? Веа а ю флай фром? Вот ду ю нид? (Кто ты? Откуда ты прилетел? Что тебе здесь надо?)

Вот тебе и на. Случилось то, чего боялся. Видно, далеко меня ветром занесло, раз на англоязычников нарвался. Надо признаться, мои познания в английском были далеки от совершенства. Точнее, английского я совсем не знал, что касается изучаемого в школе немецкого, то я, наверное, смог бы что-то прочитать и перевести со словарем, но где бы его взять? Увиденное здесь было похоже на большой поселок старателей времен золотой лихорадки.

Вспомнив голливудские фильмы, я все же попробовал ответить:

- Ай донт спик инглиш, ай спик дойч, абер зер шлехт. Айм рашен фром фа истен кантри. Ай кам виз пис! (Я не говорю по-английски, я говорю по-немецки, но очень плохо. Я русский из далекой страны на востоке. Я пришел с миром!)

- Рашен? – удивился шериф. Не знаю, понял ли он хоть чего-нибудь из мною сказанного, но лицо его изменилось, глаза приобрели осмысленность - в шерифа вселился Игрок.

- Хей, рашен, веа а ю фром? А ю фром Москау, Петесберг? Ай возе ин Питесберг файв еаз эгео. Э вандифул сити! Ю а э спай оф KGB, ант ю? (Эй, русский, откуда ты здесь взялся? Ты из Москвы? Петербурга? Я был в Петербурге пять лет назад, чудесный город! А ты не шпион КГБ?)

Оказывается, я не такой уж и тупой в английском. Из этого монолога я понял, что америкос знает Москву и Питер, что Питер ему нравится, и что меня принимают за шпиона КГБ.

- Ноу Ки-Джи-Би! - запротестовал я. – Френд миссион! Ай – дипломат. Ай лайк Ю-Эсэ-Эй! (Нет КГБ! Миссия дружбы! Я – дипломат. Я люблю США!)

- Ноу USA, - приложил палец к губам шериф и ткнул пальцем вверх, намекая, что Создатель довольно жестко штрафует Игроков за попытки пообщаться не по игровым кличкам. – OZZ, ленд OZZ!

- Оз!– обрадовался я и затараторил: – "Волшебник Изумрудного Города"! Гудвин! Элли! Дог Тотошка! Страшила, Дровосек, Гингема, Бастинда, Урфин Джюс!

Америкос вытаращил глаза:

- О йес! Урфин Джюс из ауа Год! Хи из э рула ов виз плейзс (О да! Урфин Джюс – наш бог, он властитель этих мест.)

По дороге во дворец к Урфину я с удивлением смотрел на отряд дуболомов, маршировавших на боевые позиции, на толпу железных дровосеков, вкалывавших на лесоразработках, на эскадрилью отбомбившихся драконов, заходящих на посадку. Владыка и Бог этих земель Урфин Джюс уже с кем-то воевал...

***

Вас когда-нибудь расстреливали? Тогда считайте, что повезло. Мерзкие чувства испытываешь, когда тебя ведут на расстрел. Я ступал босыми ногами по заморской пыли, стараясь не напороться на колючку, и щурился от яркого солнца.

Шериф ехал рядом на гнедой кобыле и, листая русско-английский разговорник, объяснял, что лично против меня ничего не имеет: бизнес из бизнес, нафинг песонэл (дела есть дела, ничего личного). Но из-за сугубой отдаленности у нас вряд ли могут сложиться добрососедские отношения и торговля. Кормить лишнего юнита этот Игрок считал накладным, поэтому решено было расстрелять меня как шпиона.

- Такие экзекуции, - объяснял шериф, - очень хорошо влияют на боевой дух армии.

Вот и яма. Хорошо хоть самого копать не заставили.

Охота была в земле ковыряться в такую-то жару. Шериф угостил меня последней сигарой, я закурил и посмотрел в небо. Высоко в облаках дракон-бомбардировщик вяло отбивался от эскадрильи ехидных старушек в ступах. Одна из них лихо смазала дракоше метлой по бугристой роже, тот в ответ опалил ее языком пламени.

- Не отобьется, - грустно констатировал шериф. - Ну что, а ю реди?

Я еще раз затянулся, бросил сигару в яму, куда должно было упасть мое виртуальное тело, кивнул и снял маску.

Через секунду счетчик жителей показал, что одним подданным у меня стало меньше. Тут же цифра стала прежней, и из роддома, тоже носящего мое имя, вышла счастливая мамаша со свертком в голубых бантиках. Мужик родился...

***

Не знаю, откуда Маринка пронюхала об этом круизе. Не иначе была в нашем новом офисе и наткнулась на доску приказов и поощрений. Дело в том, что мои академики расстарались для одного бандитствующего поэта на пятитомный сборник сочинений (сдуру выдал этот маразм за собственные стихи, теперь все дети в школах моей империи учат этот лирический бред наизусть). Заказчик – хозяин пары казино и десятка вещевых рынков - не только писал умилительную лирику, но и владел к тому же довольно крупной туристической фирмой, которая и наградила меня месячным круизом вокруг Африки на суперсовременном лайнере. А шеф в воспитательных целях известил об этом коллектив. Я, разумеется, ни в какой круиз ехать не собирался, намереваясь спихнуть путевку кому-нибудь хоть за полцены. Еще бы, какой тут круиз! В Думе смута, очередной экономический кризис, который едва не обернулся дефолтом, а еще Серега отказался покупать мой никель и молибден, а еще друг называется! Добавьте сюда пограничные конфликты с этим долбаным румыном на севере, вторжение амазонок на юге, да и соседка Марьяна в последнее время что-то странно себя ведет, не иначе, задумала что. Какой уж тут отпуск.

***

- Нет, Влад, так больше нельзя! – выговаривала Маринка, заслоняя от меня новый монитор своими прекрасными формами. – Ты посмотри, как ты живешь, у тебя даже телевизора нет. Из мебели один диван да кресло. А на кого ты стал похож? Вечно небритый, лохматый, лицо позеленело, глаза красные, совсем как твой чокнутый Витек стал. На тусовки не выбираешься, друзей забыл, вспомни, когда последний раз на дискотеке были. Спятишь ты со своим компьютером! Все, собирайся, едем...

С Маринкой спорить бесполезно, единственное, на что мне удалось ее уговорить, – вечер перед отъездом я могу посвятить инструктажу своих министров.

***

Ломало меня, конечно, сильно. Маринка думала, что у меня банальная морская болезнь, но в мучениях моих волны Средиземного моря были совершенно не виноваты. Мне не хватало моей Игры, не хватало созданного мною Мира. Запершись в шикарной каюте, я бредил и мысленно представлял, как министры собираются на совещания, как спорят насчет разделения бюджетных средств, как ругают военного министра за излишний милитаризм, а министра культуры, наоборот, за излишний пацифизм. И еще я представлял, как гибнут мои разведчики в дальних краях, не имея возможности выбраться из критических ситуаций без моих мудрых подсказок.

Впрочем, через неделю я почти отошел, и круиз получился отменным. Но не было такого дня, чтобы, засыпая, я не пожелал мысленно всем моим поданным спокойной ночи.

***

Едва такси с Маринкой тронулось с места, я стер с лица глупую улыбку, подхватил тяжеленную сумку с сувенирами и кинулся в свою малосемейку. Не переодеваясь, дрожащими от нетерпения руками я стер толстый слой пыли с засветившегося монитора и щелкнул по иконке "Суперцивилизация XXL". Вот он, мой Мир! Как же вы прожили без меня два с половиной года, родные? Соскучились, наверное?

Но вместо привычной карты экран показал мне заставку: "Засекречено по случаю объявления чрезвычайного положения!"

***

Кабинет министров заметно обновился. Большинство из них я видел впервые. Странно, что-то я не припоминаю, что назначал досрочные выборы. В основном министры прятали глаза, но некоторые смотрели даже вроде как с вызовом. Премьера Пасюкова на привычном месте не было, в его кресле восседал Малюта и нервно жевал кончик усов.

Первым нашелся снова занявший свое место советник по науке. Он несколько похудел в тюрьме, но голос остался тот же, елейно-приторный:

- О божественный, как прекрасен лик твой. Как идет тебе этот неземной загар. А этот белый тропический костюм...

- Заткнись, - оборвал я его. – Малюта, объясни, что происходит, где Пасюков, почему я не могу войти ни в одно посольство, почему я не могу посмотреть на карту МОЕГО мира?!

Малюта оставил в покое правый ус и тут же взялся за левый.

- Я жду, - повторил я угрожающе.

- Премьер оказался предателем, - наконец выдавил Малюта. - Он готовил заговор против тебя, Божественный. Нам чудом удалось разоблачить этого агента амазонок и Арканара. Карту же я спрятал специальной заставкой, потому что идет война. Ты же не хотел бы, величайший, чтобы какой-нибудь враг пробрался в твое жилище и срисовал карту. Но если ты возжелаешь, Божественный, то завтра...

Бред какой-то! Заговоры, война, шпионы...

- Открой мне карту, немедленно! – резко приказал я.

Малюта нерешительно оглянулся на министров, но карту все-таки открыл.

Начнем со столицы: настроение граждан тревожное, оно и понятно - война. Безработицы нет, тоже понятно, все мужики на фронте. А это что еще за новость? На берегу чудного рукотворного озера, в том самом месте, где по моим планам детишки должны кружиться на карусели, возвышаются красавцы - дворцы. И кто же хозяева? Вот они где все, мои министры и советники. Пока хозяин в отъезде, решили себе жилищные условия улучшить, дворцов понастроить. А на какие шиши? Казна-то пустая! Хорошо, ребята, дайте время, я с вами разберусь...

Посмотрим, что на общей карте. Так, на первый взгляд все нормально, леса, поля, леса и горы. А это что за красные вспышки на границах. Ого? У нас, что, с Серегой пограничный конфликт? Он, что, умом тронулся, его ученые только-только паровоз изобрели, куда ему со мной тягаться? Э-э-э-э, да это же мои войска на его территории, вон синие прямоугольники, означающие полки, и даже танковый батальон у того самого железного рудника, что я подарил барону Пампе из Воронежа как символ вечной дружбы...

Я схватил мышь, обвел свои войска рамкой и приказал прекратить огонь. Немедленно в углу монитора высветился командующий восточным фронтом генерал Лукогорев.

- Господин гениалисимус! – начал он, отдав честь. – Не понял приказа, ой...

Наконец, служивый разглядел, что докладывает не Малюте, а своему непосредственному Божеству.

- Генерал, - сказал я сурово, – доложите обстановку.

- Согласно директиве генерального штаба, - отчеканил Лукогорев, снова козырнув, – продолжаем наступление вдоль реки Леночка и ведем упорные бои с агрессором.

- Каким агрессором? – спросил я.

- Войсками королевства Арканар, вторгшимися на нашу территорию и захватившими богатейшие разработки стратегического сырья – железной руды!

- Какого стратегического сырья? - опешил я. - У нас этой руды хоть завались!

- Не могу знать, божественный! Согласно директиве...

- Какой директиве?! Ты, что, не знаешь, что этот рудник я с самого начала подарил Сереге... то есть Арканару.

- Не могу знать, Божественный! Согласно директиве генерального... – заладил генерал сломанным патефоном.

- Отставить! – скомандовал я, и генерал послушно замолк.

- Слушать мое приказание: войска отвести на довоенные позиции, огня не открывать, все резолюции генерального штаба отменяются до моего особого распоряжения. Выполняйте!

За ночь я почти навел порядок в своей стране: снизил налоги до 15%, приказал арестовать Малюту вместе с его министрами, описать их дворцы и прочее имущество, отправил послов ко всем соседям с предложением мирных переговоров.

Первым появился Серега, то есть Пампа. Барон чуть заметно поклонился и сухо поинтересовался, что хочет от него вероломный князь Владислав.

- Брось, Серега, это ж я!

Пампа недоверчиво посмотрел на меня и спросил:

- Влад? Это ты, точно?

- Точнее не бывает! Серег, то есть досточтимый Пампа, а не соблаговолите ли рассказать, что здесь происходит?

Серега хмыкнул:

- А то ты не знаешь. Войну ты, братан, объявил всем, кому только можно.

- Я? Войну?! Да меня месяц не было дома! Я в круиз ездил вокруг Африки.

- В круиз? Ну, тогда понятно. А я думал, у тебя крышу снесло или ты ядрену бомбу у кого украл. Больно уж борзо политику вел. Слушай, ты извини, тут меня соседи на переговоры приглашают, наверное, все из-за тебя. Я позже с тобой свяжусь.

***

Следствие велось быстро, солдаты нового министра обороны Лукогорева привозили заговорщиков пачками и еле успевали распихивать их по и без того переполненным камерам Тайной канцелярии, как поступала новая партия. Часть заговорщиков во главе с Малютой окопалась в Сосновоостровске, пришлось город окружить и во избежание лишних жертв брать предателей измором.

Последним на допрос привели министра культуры. Старик за время следствия явно сдал, впрочем, и премьер Пасюков, возглавлявший следственную комиссию, здоровяком не выглядел. Оно и понятно: два года в тюрьме, пока я наслаждался круизом. Слава мне, что расстрелять не успели!

Премьер прокашлялся:

- Давай, Иван Иваныч, рассказывай, как до такой жизни докатился, как нашему Божественному решился изменить?

Культурный министр не отвечал, лишь беззвучно шевелил губами.

- Как же ты ворам типа советника по науке уподобился? – укоризненно продолжал Пасюков. - Он-то тот еще проходимец, а ты – заслуженный человек, наградами отмечен.

- А что толку с этих наград?! – вдруг по-бабьи вскрикнул бывший министр. - Их на хлеб не намажешь! А жизнь-то проходит!

- И ты решил сам себя наградить, – констатировал Пасюков. – Дворец себе за счет культуры построить.

- Есть с кого пример брать, – неожиданно возразил министр. – Не на нашего ли Божественного работала столичная Академия целых полгода, забросив все остальные дела? И что им в награду? Премия в размере месячного оклада и благодарность в личное дело. А Божественному "баксы" в конверте и круиз вокруг Африки...

Ну и змеюку я пригрел у себя на груди. А такой тихенький с виду был старикашка...

***

Мои плотники уже почти закончили строить эшафот на центральной площади столицы, когда в дверь позвонили. Я глянул на часы. Полпятого утра. Ого! В такую рань в гости обычно не ходят. Неужели соседей залил. Я бросился в ванную, но там все было сухо. Подойдя к двери, я прислушался. В дверь опять позвонили, на этот раз решительно и долго.

- Кто там? – осторожно спросил я.

- Открывайте, милиция!

- Какая милиция, зачем?..

Договорить мне не дали, дверь слетела с петель под мощным ударом, в лоб мне врезалось что-то тяжелое и твердое, последнее, что я услышал, были крики "Всем оставаться на местах, ОМОН!" и почему-то жужжание принтера.

***

Голова раскалывалась. Я с трудом открыл глаза и огляделся: серые стены, на окнах решетки, длинный топчан в полкомнаты.

Что это? Где я? Где, где, в Игре... Не иначе, опять мой разведчик в какую-то передрягу вляпался. Не до него сейчас, надо страну от смуты спасать, предателя Малюту арестовывать...

Я попробовал снять маску, но маска не снималась. Точнее, ее не было. Не понял, в чем дело? Неужели реальная жизнь? Но это нереально!

Рядом что-то зашевелилось. "Что-то" оказалось здоровенным мужиком с сильно опухшей физиономией. Мужик глянул на меня, дыхнул перегаром и громко расхохотался:

- Ну, брат, и видок у тебя!

Я опустил глаза и с ужасом обнаружил на груди своего белоснежного в прошлом костюма огромный отпечаток казенного сапога. Размер 45-ый, не меньше. К тому же правый лацкан моего одеяния был заляпан какими-то бурыми пятнами. Я ощупал рукой лицо. Над правой бровью болело и было влажно. Глянул на ладонь – точно кровь. Настоящая кровь, это уже не игра...

В коридоре загремело, дверь камеры открылась, и в проеме нарисовался натуральный рассейский мент в сержантских погонах.

- Макаров. Есть такой? Давай к следователю на беседу.

***

Менты довольно быстро врубились, что дверь мне выбили зря и костюм попортили без особой надобности. Анонимный звонок оказался ложным: я никак не мог быть похитителем бизнесмена Айванесова и требовать за него выкуп. У меня было стопроцентное алиби, выражавшееся в круизе вокруг Африки на комфортабельном скоростном лайнере. Путевка, авиабилеты лежали тут же на столе вместе с пачкой фотографий, где я в обнимку с Маринкой на фоне пальм. И дата, между прочим, есть. Но ведь кто-то позвонил в милицию и сообщил мой точный адрес.

- Тогда объясни, объясни нам, - настаивал "злой" следак. – Откуда это у тебя в принтере оказалось?

На стандартном листе А-4 большим шрифтом было напечатано требование принести выкуп за господина Айванесова в полночь на местное кладбище.

- А хрен его знает, откуда! Я же русским языком объясняю, не знаю я ни Айванесова, ни того, что его похитили. Я в круизе был месяц, только сегодня с самолета. И принтером этим никто месяц не пользовался, только когда ОМОН ворвался, мне показалось, что он заработал...

- Тогда послушай, - предложил "добрый" следак и вставил в магнитофон кассету с "наводкой" на мою квартиру. – Тебе этот голос не знаком?

Мне ли не знать этого голоса?! Это ведь я его придумал: густой, мощный, чуть хриповатый голос с примесью северного "оканья", голос бывшего начальника моей Тайной канцелярии Малюты. Но этого не может быть! Как он мог позвонить в милицию, его же не существует!

***

Я не узнавал своей столицы. По улицам и площадям бродили толпы горожан. Я увеличил карту до предела и прочел лозунги митингующих. В основном это были призывы типа "Долой войну" и "Божественный с нами!". Но часть манифестантов несла иные лозунги "Война до победы" и "Бога нет!".

Порой толпы встречались, и в местах их встреч начинались потасовки. Мои городовые сбивалась с ног, участки не вмещали задержанных. Я подумал, снял с фронта пару полков и щелкнул мышкой по столице.

В этот момент позвонил полковник Кудасов, которому я поручил блокаду Сосновоостровска. Отличный офицер! Это он придумал окружить родной город Малюты железной дорогой и гонять по нему бронепоезда. Никуда теперь предатель не денется, жителей только жалко, они-то за что страдают.

- О, Божественный! – отдал честь полковник. – Изменник Малюта готов сдаться, но перед этим просит выслушать его.

Я плотоядно ухмыльнулся. Спекся предатель? Только бы не придумал пулю себе в лоб пустить, он мне живой нужен. Для допроса с пристрастием. Пусть мой народ узнает, как Малюта осмелился настучать на Божественного в милицию.

Я надел маску, вселился в парламентера и двинулся в сторону Сосновоостровска.

***

Объяснять шефу, что я не справлюсь с этой работой за две недели, было очень трудно. Он и так считал меня немножко чокнутым, а представляете, что он подумает, когда я объявлю, что по случаю всеобщей мобилизации две трети мужчин из моей Академии наук призваны на фронт? Седьмая бригада, здоровенные санитары, смирительная рубашка и уютная палата в здании с желтыми стенами. В дурдом мне не хотелось, терять работу тоже. Пришлось соглашаться.



***

Эта троица во дворе мне сразу не понравилась. Нет, я ничего не имею против компашек, распивающих пиво за дворовыми столиками, но эти трое как-то неправильно они сидели: пива не пили, анекдотов и баек не травили. Кого-то ждали. Внутренний голос подсказал, что ждут меня, и он не ошибся.

Я не успел дойти до подъезда, как меня окружили и довольно бесцеремонно оттеснили к беседке.

- Слушай сюда, братан, - процедил самый высокий из троицы, бритый здоровяк в кожаной куртке. – Ты, это, перестал бы бочку катить на министра финансов?

- Какого министра? - пролепетал я.

- Брось дуру валять, - пригрозил здоровяк, доставая из внутреннего кармана складную дубинку. - Сам знаешь, какого. Пусть работает мужик на своем месте, у нас с ним дела, понял?

Троица степенно скрылась за углом. Я стоял, как доской пришибленный. Я действительно отправил вчера своего министра финансов в Тайную канцелярию, но откуда эти трое об этом знают? И какие у них могут быть с министром дела? Его же нет! Он же не существует!

Послушайте, кто-нибудь может дать мне телефон хорошего психиатра?

***

Далеко не в лучшем расположении духа я вернулся домой, включил монитор и сразу же встретился глазами с Малютой.

- Поговорим? – предложил Малюта.

Я кивнул и надел маску.

Палаты Малюты поражали эклектичностью. Низкие потолки и огромные венецианские люстры, грубо сколоченные столы и изящные стульчики в стиле Людовика, не помню какого по счету. На выбеленных простой известью стенах висели настоящие шедевры. Я узнал картины Рембрандта, Да Винчи, Сурикова, Айвазовского. За одной из дверей краем глаза я заметил знакомый интерьер. Так вот она куда делась, Янтарная комната.

Вопреки ожиданиям, Малюта сидел не на троне, а на большом армейском ящике, выкрашенном под камуфляж.

- Приветствую тебя, Божественный! – тихо сказал он и поклонился.

- Здорово, предатель! – ответил я, усаживаясь в большое мягкое кресло. С этим уродом я решил не церемониться.

Малюта вздохнул:

- Все злишься, а зря. Ведь многого ты, Божественный, не знаешь.

- Чего же именно? – поинтересовался я.

- Многого, - повторил уклончиво Малюта.

- У меня со временем напряг, – прервал я заплечных дел мастера. - Надо порядок наводить в том бардаке, что вы без меня натворили. Хотел говорить, просить о чем-то, так говори, проси.

Вообще-то я рассчитывал, что Малюта кинется ко мне в ноги и будет просить пощады. Но самозванный гениалисимус (надо же, какое звание ему придумали) поступил иначе:

- Признаюсь, ты победил. Переворот не удался, эта столичная мразь оказалась трусами и предателями. Я им дворцов понастроил, земли подарил, а они, как тебя увидели, в штаны наложили, а еще вчера в верности клялись...

- Странный ты, Малюта. Чего ты еще ожидал? Разве можно затевать заговор против своего Бога?

- Да всем давно плевать на Богов, все хотят просто жить, хорошо жить! Жаль, что ты этого до сих пор не понял. Короче, я хочу сделать предложение. Ты остаешься Божественным со всеми привилегиями, я даже отменяю преподавание атеизма в школах и академии, но ты, в свою очередь, обещаешь в управление государством больше не лезть!

От такой наглости я лишился дара речи, а потому Малюта беспрепятственно продолжал:

- Ты, конечно, много потрудился и, хвала Создателю, сотворил очень хороший Мир. Но ты отстал от жизни, Божественный. Прежние методы руководства, волюнтаризм уже не отвечают законам и правилам современного мира.

Я наконец смог говорить:

- И это говоришь ты? Ты, который устроил переворот, сверг законную власть и назначил сам себя гениалисимусом?

- Для благого дела и только на период военных действий. Как только внешняя угроза исчезнет, я тут же, клянусь, передам власть всенародно избранной Думе.

Я расхохотался. По-настоящему! Минут пять я ржал, держась за живот. Да, давненько я так не смеялся:

- Малюта, я создал тебя хитрой лисой, но не думал, что ты можешь превратиться в такого циника. “Суперцивилизация XXL” – это военная стратегия, и обычное состояние играющих – война. Так ты решил стать пожизненным диктатором? А чтобы Игрок, создавший и тебя, и всех остальных, и весь этот Мир, не мешал, его можно упрятать за решетку, настучав в милицию, так?

Малюта прошелся по залу, остановившись у окна, пожевал ус:

- С милицией я погорячился, признаюсь. Но вообще-то этот Мир сделал Создатель Игры. Что, не ожидал? Я еще и не такое знаю. Не такие уж мы здесь дураки, хоть и тобой созданы. Послушай, Божественный, ну зачем тебе это? Что, других игрушек мало? Поиграл бы в “WARKRAFT -V”, что ли, классная игрушка! Давай договоримся: ты не лезешь к нам, мы не лезем к тебе. Наша Академия и дальше будет работать на тебя, еще лучше работать. Будешь грести бабки лопатой в своей конторе, жить в свое удовольствие, на Маринке женишься. В противном случае...

Бред, нет, это натуральный бред! Компьютерный урод, существующий лишь в памяти компа, учит меня жить. Меня, человека, его придумавшего. И не только учит, еще и угрожает. А может, правда, дать по Сосновоостровску из орудий крупного калибра?

- В противном случае мы будем вынуждены пойти на крайние меры, – закончил костолом.

- Это какие же? – ухмыльнулся я.

- А вот какие! - Малюта подошел к ящику, на котором незадолго до этого сидел и открыл его. – Знаешь, что это такое?

Глаза у моего парламентера вылезли из орбит, как у похотливого краба.

- Ядерная боеголовка СС-22! Одна здесь, еще две во Владиграде! – гордо объявил Малюта. - И если ты не согласишься на мои условия...

***

Где-то мои спецназовцы прокололись. А может быть, эти боеголовки и нельзя было обезвредить, Малюта был сволочью, но отнюдь не дураком.

Зрелище было незабываемым: сначала огромный белый гриб поднялся над Сосновоостровском, потом еще два над Владиградом. Не блефовал, оказывается, Малюта, сам сгорел и остальных в пекло отправил. Я с ужасом наблюдал, как лица моих верных министров и советников превращаются в оскаленные черепа и тут же рассыпаются в прах. Я смотрел на счетчик населения, видел, как стре-

мительно уменьшается число жителей моей страны, и по щекам моим катились слезы. Я наблюдал, как огонь слизывает целые столичные кварталы, как вспыхивают фигурки человечков, и рука моя сама потянулась к сумке, где была заныкана бутылка текилы.

Тут же на экране высветился Серега:

- Влад, ты что, сдурел? Ты че удумал-то?

- Это не я, это заговорщики, - выдавил я сквозь слезы и сделал первый глоток прямо из горлышка.

Пампа сочувственно поглядел на меня и вздохнул.

- Ну, брат, теперь тебе "кирдык". Слушай, не в службу, а в дружбу, ты бы не мог отвести свои войска от границы, все равно на тебя сейчас со всех сторон попрут, оставшееся делить.

Я кивнул и перешел на военную карту.

***

Позиция была лучше не придумаешь, просто отличная позиция! Ракетную батарею прикрывала березовая рощица, а мост и переправа были у меня, как на ладони. Теперь бы только не спугнуть!

Десяток амазонок ступили на мост и нерешительно остановились. Их, наверное, очень удивило, что такой важный военный объект не заминирован. Ну, давайте, давайте, девоньки! Не бойтесь, нет там ни динамита, ни мин. Я для вас другой сюрприз приготовил.

Дождавшись, когда через мост с гиканьем проскакал эскадрон полуобнаженных всадниц и проехал десяток броневиков, я поднял руку. Вот оно, секретное оружие амазонок – танки с реактивными установками.

Ну, давайте, давайте...

Вдалеке загрохотал крупнокалиберный пулемет. Это разведчицы амазонок напоролись на мой ДОТ, теперь-то они должны клюнуть!

Клюнули! Танки с уродливыми конструкциями на башнях разом выбросили клубы дыма и двинулись к мосту. Когда первый из них достиг середины, я резко опустил руку и выдохнул: "Огонь!"

Ракеты с воем полетели во врага, через минуту от моста остались две пары бетонных быков и какие-то обломки. Оставшихся в живых накрыл второй залп из ракетометов. Аллес!

Я снял фуражку, утер рукавом пот и спустился в блиндаж докладывать. Попутно глянул на себя в зеркало. Хорош! Боевой капитан с нашивками "За доблесть". Никогда бы не подумал, что мне так к лицу военная форма.

***

Мои солдаты бились, как львы. Каждый клочок моей земли врагу пришлось полить кровью. Я успел перелопатить гвардию амазонок и сжечь все танки этого господаря Мирчи - то ли венгра, то ли румына, когда мне доложили, что самолеты больше нечем заправлять, а последний склад боеприпасов пуст. Я вызвал Кудасова и приказал капитулировать. Тем более Серега подоспел с бронепехотой (а мне заливал, что танков еще не изобрел), он обещал с пленными обойтись достойно. Кудасов выслушал приказ, отдал честь и отправился выполнять. Через секунду после того, как над моей последней крепостью поднялся белый лаг, лицо полковника на экране превратилось в череп. Настоящий солдат, не выдержал позора, застрелился.

***

Я в последний раз взглянул на свой город: те же багровые тучи и хохочущие всадники Апокалипсиса с косами в небесах. Вражеские солдаты в ОЗК и носатых противогазах деловито обносили пригороды моей бывшей столицы колючей проволокой и табличками, украшенными черепом с перекрещенными костями и надписью "Радиация".

Я успел заметить, как последнее обитаемое здание моего города обрушилось, как выскочившие из подвала фигурки человечков одновременно смешно раскинули ручонки и упали в пепел.

Экран осветился красным и появилась зловещая надпись "Game Over".

- Прощай, Влад! - то ли послышалось, то ли на самом деле успел крикнуть воронежский Серега.

Через секунду надпись исчезла, и высветился мой рабочий стол. Иконки с надписью "Суперцивилизация XXL" на нем больше не было...

***

Маринка не была дурой. Если бы Маринка была дурой, я бы с ней и не дружил. Но Маринка была умницей и сразу поняла, что со мной что-то не так.
Не знаю, как ей удалось открыть железную дверь ("подарок" от местного РОВД взамен выбитой), кто надоумил ее не вызывать "скорую", а пригласить нарколога с капельницей, кто объяснил ей, как выводить человека из первого в жизни двухнедельного запоя. Но уже на следующий день я был как огурчик. В смысле – зеленый, но трезвый. Дождавшись, когда Маринка уйдет в ванную, чтобы замочить мой шикарный белый костюм, я проскользнул в дверь и решительно нажал на кнопку лифта.

***

Вот уже целый час я уговаривал Витька запустить меня снова в Игру.

- Нет, брат, извини, но это – против всех правил, – лениво сказал Витек, наливая мне "Хеннеси" в рюмку. – Я же тебе рассказывал правила. Проиграл – до свидания, надо было за своими министрами следить, а не по круизам разъезжать...

- Не сыпь мне соль... - пробормотал я, проглатывая чудный напиток. - Скажи лучше, что делать-то теперь?

- Что делать? Как положено, зарегистрируешься на сайте, через полгода – жеребьевка. Если повезет, еще через год сможешь попасть запасным в новую карту. А там, глядишь, кто-то и откажется или вылетит быстро, как тот атаман, что ты пристрелил. Займешь его место.

Я судорожно сглотнул. Минимум полтора года без Игры, нет, это невозможно, я и месяца не выдержу.

- Слышь, Витек, давай не темни. Ты ж сам говорил, что твою Лариску "замочили", а она сейчас опять в Игре. Значит, можно без всяких отборов. Если нужно чего, говори, я ж не без понятия...

Витька откинулся в своем шикарном кресле. Да, окабанел мой приятель за последнее время. Комп у него стоит супермощнейший, монитор гигантский, домашний кинотеатр и мебель, словно выставочный образец из салона. И внешне изменился, взгляд стал уверенный, нагловатый, глаза совсем не красные.

Выпив коньячку, Витек достал из кармана халата "Паркер" с золотым пером и чего-то черканул на бумажке.

- Рублей? – без особой надежды спросил я, увидев сумму.

Витек снова улыбнулся и начертил символ с пятой клавиши слева второго ряда стандартной "клавы".

- Долларов?! Да у меня столько вовек не было!

Витек пожал плечами:

- Как знаешь. Впрочем, есть еще один способ... Четверть суммы платишь наличными и... приводишь в Игру десять новичков.

Я молча встал, накинул куртку. Уже из коридора я крикнул:

- А каким я был у тебя по счету?

- Седьмым! – почти сразу же откликнулся Витек. – Счастливое число!

- А не ты ли продал моему Малюте боеголовки?

В ответ Витек лишь радостно заржал.

***

- Забавно, забавно, – шеф снова побарабанил пальцами по столу и глянул в экран. – Так говоришь, все реально: можно плести заговоры, давать взятки и загружать подданных реальной работой?

Я активно закивал головой:

- Очень реально, как в кино, даже лучше – как в жизни!

- Что ж, двести баксов не такие большие деньги. Я, пожалуй, поиграю в эту игру месяцок, пока не надоест.

Сияющий, я вышел из начальственного кабинета. Как же, надоест тебе, сутками будешь торчать в Игре и "Роллекс" свой заложишь, когда продуешься и к Витьку побежишь за новой порцией счастья.

Шеф – уже седьмой, где бы найти еще троих? Кажется, у Маринки младший брат на стратегии западает. Навещу-ка я свою подругу, заодно и с братцем потолкую. Первый гейм, как всегда, бесплатно...

НИМ



Андрей Алаев, Дж. О. Бондер, Никита Кареев, Андрей Кузнецов, Владимир Павловский, Лев Соколов (aka Davinci), Станислав Шульга, Павел Шумилов

Введение в научную монстрологию, или Любите врагов ваших

Всему свое время, и время всякой вещи под небом. Время рождаться и время умирать; время насаждать и время вырывать посаженное. Время убивать и время врачевать; время разрушать и время строить; время плакать и время смеяться; время сетовать и время плясать... (Еккл. 3, 1–4). И было время для славословий в адрес героев, и игр геройских, и персонажей геройских, и всякой твари героической. И пришло время для ответного слова о монстрах неправедных, о врагах злокозненных, о нечисти большой и малой. Потому что участь сынов героических и участь монстров – одна: как те умирают, так умирают и эти, и одно дыхание у всех, и нет у героя преимущества перед монстром; потому что все – суета! (Еккл. 3, 19, изм.) Так говорил пресытившийся жизнью царь Екклесиаст. А чем ответим ему мы, артельщики и заслуженные монстроведы? О! Как обычно скромненько, страницах на семи или десяти, развернем перед драгоценным читателем новейшие монстрологические теории. Ибо верно сказано: "Нет героя без монстра"; а также: "Сказавши А, говори и Б". Посему наша сегодняшняя тема: монстры, злодеяны, страхолюды, вражины всех мастей и, разумеется, нечисть с нежитью.



Часть первая, вступительная. В которой говорится о любви к врагу своему

А Я говорю вам: любите врагов ваших, благословляйте проклинающих вас, благотворите ненавидящим вас и молитесь за обижающих вас и гонящих вас.
Матф., 5, 44

Немало проповедников сорвало голосовые связки, пытаясь объяснить пастве важность и глубокий смысл выведенного в эпиграф постулата. А уж сколько язвительных шпилек выпущено в адрес сакраментального "подставь другую щеку"! Вскормленному американскими боевиками поколению ни к чему эта овечья кротость, верно? Любит, мол, пусть Папа Римский, а наше дело – мочить в сортирах. Тем не менее – вот странный факт – именно в "жестоком и кровавом" мире компьютерных игр впервые серьезно заговорили о любви к монстрам, к врагам нашим. Народ сразу смекнул – не бывает хороших игр без убедительного, классного противника. Сектоиды, кибердемоны, шамблеры и бехолдеры – это ж классика! Куда там до них какому-нибудь горе-рыцарю! Да, он победил, в тысячный раз одолел мегазлодея & приспешников. И все же остался не у дел.

Не герои, а монстры забирают себе все главные роли. Спросите у ветеранов, с чем они ассоциируют ту или иную старую игру. С пресловутым "геймплеем", с "удобным интерфейсом", с "хорошим дизайном уровней"? Чепуха! Они вспомнят то, как "завалили этого ... (вместо многоточия можно вставить имя любого запоминающегося монстра)". И будут правы: ведь победа над врагом является смыслом, сутью, апофеозом большинства компьютерных игр. Оглядываясь на пройденные лабиринты, отряхиваясь от неземной пыли и выливая из сапог зеленую кровищу, счищая со штыка ошметки инопланетного, потустороннего, террористского и фашистского мяса, подклеивая в дембельский альбом самые удачные скриншоты, народ вспоминает ИХ. Вспоминает простым, тихим и беззлобным словом врагов своих, отчаянно цеплявшихся за жизнь (свою и чужую). Поверженный супостат вызывает уважение, если он был сильным, злобным и умелым, если, не жалея сил, обижал нас и гонял по уровням и сказочным мирам. И, что характерно, чем сильнее он нас "обижал и гонял", тем большей симпатией мы к нему проникались. Совсем по-библейски.



Видимо, из чувства благодарности за отлично проведенное время начала рождаться любовь, иногда даже переходящая в совсем неожиданные формы. Доходит до того, что мы уже частенько *жалеем* своих компьютерных врагов! Бедненький Дьябла – эк тебя, болезного, подлые читеры и манчкины помяли... Несчастненький колобок-Какодемон – что ж ты, ото всех ушел, а от геймера-садиста не смог уйти?.. Феноменальное отношение!

Признаемся честно, наша артель тоже жутко любит всяких разных монстров. Любовью естествоиспытателя. Помните Шерлока Холмса и его "Собаку Баскервилей"? Кивовоплощение? Был там такой чудесный человек – естествоиспытатель Стемплтон (в блистательном исполнении Олега Янковского), и любил этот добрейший индивид ходить по болотам, нюхать орхидеи и натравливать на мирных англичан одну симпатичную собачку... Вот и мы такие же. Вроде как сначала розовая манная кашка про любовь, про жалость, про взаимопонимание, а потом – р-раз - и препарируем тему по всем правилам! Сначала традиционно вдарим по психологии, потом пороемся в культурно-исторических корнях, затем отклассифицируем по самые... э-э-э... ну, в общем, по уму все сделаем. Не корысти ради, а токмо для пользы игроиндустрии.

Часть вторая, психологическая. В которой игры называются зеркалом человеческой души

Откуда у вас вражды и распри? Не отсюда ли, от вожделений ваших? Желаете – и не имеете; убиваете и завидуете – и не можете достигнуть; препираетесь и враждуете – и не имеете, потому что не просите. Просите и не получаете, потому что просите не на добро, а чтобы употребить для ваших вожделений.
Иак., 4, 1–3

Компьютерные игры сами по себе служат великолепным зеркалом человеческой души, показывая нам истинную картину людских желаний, страстей, добродетелей и пороков. Они предлагают нам на золоченом блюде с той самой каемочкой наши мечты, надежды и, конечно же, страхи. Ведь, на первый взгляд, какой интерес идти по темному коридору своей квартиры ночью, зная, что это обычный коридор и самое худшее, на что можно наткнуться, – острый угол или спящий кот. А ведь порой нет-нет да и разыграется воображение. Так и в хорошей игре... Тишина, безлюдье, шелестящие непонятные звуки, истерический оборот переборов гитары, холодная дрожь флейты, неживой ритм барабанов, промозглый туман, серое безысходное небо... Да, тогда можно поверить, что за поворотом скрываются неприятности. В смысле: враги, монстры.



Настоящие монстры рождаются из "бессознательного", из той зоны неуловимой (корректно измерить ее пока никому не удалось) психики, где скрываются самые древние инстинкты, а также страхи и желания. Давно доказано, что человек постоянно закрывается от травмирующих событий реальной жизни, неосознанно прячет их как можно дальше, старается забыть, загоняя эту пакость все туда же, в "бессознательное". А потом это прорывается... Кроме забывания, популярен и другой метод защиты – перенос своих негативных переживаний, качеств или черт личности на других. Отсюда к образу врага добавляются жадность и подлость, уродство и жестокость.

Враги – отвратительные. Это не они такие, это мы не хотим быть такими. Убивая врага, мы символически уничтожаем все те отрицательные черты, что, к сожалению, являются частью нас самих. Давайте вспомним любой образ врага, ну, к примеру, "образ фашистского солдата". Надменный, презирает слабых, жесток, убивает детей и женщин, лжив и подл, никогда не держит слово и всегда старается обмануть. Также уместно вспомнить и библейские образы врагов: "Когда же люди спали, пришел враг его и посеял между пшеницею плевелы и ушел" (Матф., 13, 25). При этом враг может и должен быть в глубине своей душонки трусливым, прятаться за спинами мирных жителей, подставлять вместо себя невиновных, совращать истинных героев дурацкими посулами.

Или вот, скажем, "буржуины" в классическом произведении про Врага – "Сказе о Мальчише-Кибальчише". Вот они, настоящие монстры! Тут меньше психологических и больше идеологических мотивов, но суть та же – мерзкие и коварные злодеяны, наделенные всеми мыслимыми пороками. При этом под их влиянием вроде бы наш парень, слегка неправильно воспитанный Мальчиш-Плохиш, поддается на уговоры темной стороны силы. Эта история повторяется из произведения в произведения, из игры в игру. Самый свежий пример - предательство Aribeth в Neverwinter Nights.

Есть и другая категория монстров. Они не такие уроды и могут порой быть благородными и смелыми. Просто они герои по другую сторону баррикад, антигерои, что автоматически лишает их права на победу. Это всегда было так. Попытайтесь вспомнить хотя бы одного по-настоящему победившего врага, монстра? Не думаю, что у вас получится; ведь победивший враг – это герой. А проигравший герой – это враг, со всеми полагающимися последствиями.

На фоне этих размышлений всплывает вопрос: а как "другой" превращается во врага? Ответ дает нам социальная психология. Есть такой рефлекс – рефлекс новизны. Когда ребенок видит что-то новое и нео-



Баба Яга

О Бабе Яге много сказано в литературе. Еще больше придумано. Однако мало кто знает правдивую историю появления бабушки в русских сказках и мифах.

Начнем с того, что полное название персонажа: Баба Яга – Костяная Нога. Почему Нога? Почему Костяная? И нет ли у этой Ноги родственных связей с куриными ногами избушки? Оказывается – есть. Дело в том, что наши далекие предки имели один очень интересный обычай - хоронить своих умерших глубоко в лесу, в специальных "шалашах", поставленных на сваи. Этакий "гроб" на ногах. Или изба. С течением времени обычай забылся, а ничего не подозревающие грибники да ягодники стали находить в глухих чащобах "избушки на курьих ножках", внутри которых лежали "Бабы Яги" с самыми натуральными костяными ногами. Кстати, у некоторых северных народов такой необычный обряд похорон сохранялся почти до наших дней.



Что характерно, в играх про нашу Бабу Ягу тоже не забывают. Те, кто играл в Planescape, наверняка помнят, чем заканчивалась первая часть поисков Безымянного. Он попадал к колдунье Ravel, которая открывала ему тайну его бессмертия. Добравшись до Ravel's Maze, большинство ожидало встретить очередное воплощение фэнтезийного стереотипа злой магини - нечто ужасно-прекрасное, с глубоким декольте и длинными распущенными волосами. Но все оказалось совсем не так. Вместо длинноногой красавицы с походкой от бедра в Ravel's Maze обитала пенсионерка довольно неопрятного вида. Баба Яга в чистом виде! Не только внешне, но и, так сказать, функционально. Привратница мира мертвых... Операция, которую Ravel провела над The Nameless One, как раз и проходит по данному ведомству. Смерть, бессмертие и вся магия, которая связана с этими понятиями. Так что замшелая старуха в темной чащобе – не случайность.

Кощей Бессмертный

У нашего Кощея самая банальная биография. Это всего лишь славянский бог смерти. Хозяин царства мертвых или, как еще говорят, тридевятого царства. По некоторым сведениям, три на девять – размер участочка. Сами догадайтесь где... Из особых примет – обладал условным бессмертием. Кстати, само построение "остров – дерево – сундук – яйцо – смерть кощеева" является, по сути, одним из первых на Земле космологических (то есть об устройстве мира) построений.

На мгновение снова вернемся к Planescape. В этой игре главный герой причудливо совмещает в себе черты наших Иванушки-дурачка и Кощея. С одной стороны, он бессмертен и его смерть спрятана бог знает где. Знакомая картина, верно? С другой - он тяготится своим положением и хочет избавиться от бессмертия. У Planescape несколько финалов. Один из возможных - Nameless One и Transcendent One сливаются, становятся одним целым. Другой финал: Nameless One убивает Transcendent One, что более соответствует каноническому сказочному варианту.



бычное – он тянется к этому объекту, пытается определить, что это, включить неизвестный предмет в область своих познаний о мире. Ребенок растет, набирается опыта, узнает о том, что в мире, наравне с безопасными предметами, есть и опасные. Постепенно появляется страх перед неизвестным, который в некоторых случаях может перерасти в ксенофобию (болезненное неприятие всего необычного, чужого). Ну, а от страха до непримиримой ненависти рукой подать.

В играх все очень похоже на жизнь. Мальчишки играют в войну, в которой есть свои и чужие, а в компьютере есть те, кем управляет игрок, и враги. Человеку свойственно делить мир надвое. На своих и чужих. Когда человеку не с кем враждовать, он себе такого врага просто придумает – для того, чтобы бороться со своими страхами.

Часть третья, замогильная. В которой излагается альтернативная монстрологическая теория

И ублажил я мертвых, которые давно умерли, более живых, которые живут доселе; а блаженнее их обоих тот, кто еще не существовал, кто не видел злых дел, какие делаются под солнцем.
Еккл. 4, 2–3

Современная наука определила всего один признак разумности жизни – наличие самосознания и всего два признака наличия самосознания – отношение к отражению в зеркале как к СВОЕМУ отражению (все животные, кроме высших обезьян, считают его *другим* животным) и понимание смерти как необратимого процесса. Доказано, что шимпанзе, долгое время обучаемые людьми, *понимают*, куда девается умерший. "Туда, откуда он не вернется".

В этой связи можно по-новому взглянуть на вопрос о том, кто такие монстры. "Некие чудища", – скажете вы. Верно, но разве не может быть монстр, пусть и компьютерный, человеком? Ведь давно уже стала заметна тенденция, по которой разнообразные террористы, маньяки, оппортунисты, националисты, сумасшедшие генералы и очумевшие от жадности наемники сгоняют с насиженных мест столь любезных нам гигантских тараканов и орков.

Нет, монстр – это не чудище. Монстр – это сама смерть. Не в том смысле, что костлявая тетка с сельскохозяйственным орудием труда наперевес, а в смысле – овеществленная, материализованная идея конечности жизни. Научившись думать, человек научился умирать. А учась анализировать, он, в первую очередь, начал искать причину своей смертности...

На заре человечества никто из живущих не сомневался в почти дарвиновской теории своего происхождения от животных. Например, наша деревня, вся как есть, целиком произошла от лосей. Ваша – от бегемотов. А живущее за горами племя рыжеволосых коротышек – скорее всего, от лисы... Тотемизм – так называлась одна из первых мифологических схем, основанная на преклонении тотему рода, некому реальному или мифическому существу, от которого, с точки зрения древних, происходит племя. Монстры на ранней стадии мифотворчества тоже имели черты тотемных существ: злыми, убивающими духами становились многоголовые, многорукие чудовища-полулюди или животные-мутанты, вбирающие в себя облики нескольких уже известных человеку хищников. Из тотемизма к нам пришли минотавр, гидра, многоголовые драконы, гарпии, сторукие чудовища древних религий Востока и многое другое.



Менялось общество, менялась и мифология. Тотемные божки уступили место более солидным гражданам и гражданкам, обладающим определенной "профессией". Появились бог воинов и бог пахарей, бог торговцев и бог виноделов, бог кузнечного дела и бог мореплаванья. В числе прочих появился и бог смерти. На законных, так сказать, основаниях. Люди приняли в той или иной форме гипотезу о загробной жизни и перестали считать смерть результатом действия "злых" духов или чужих тотемов. А в монстры, соответственно, записались подручные бога смерти вместе с духами, олицетворяющими "неправильное" течение вещей (неприятные болезни, стихийные бедствия).

Дальнейшее – всего лишь упрощенье и унификация. Боги исчезали, оставляя свою многочисленную свиту (фавны, музы, амурчики и прочие милые создания) на попечение все более главному богу. Создания кружили вокруг главного бога веселым хороводом, постепенно проявляя в себе черты ангелов, архангелов и просто святых угодников... А на противоположной чаше весов столь же споро росла и высилась фигура антибога, бога смерти, ведущего свое воинство из чертей, монстров и оживших мертвецов на последнюю битву с Создателем.

Впрочем, ни религия, ни мифология, ни самая буйная фантазия не могут работать "всухую", питаясь только ничем не подкрепленными догадками и озарениями. Есть версия, что все, придуманное человечеством за десять тысяч лет, всегда было (есть) вокруг нас. Надо только прийти, запомнить, осмыслить/домыслить и ... Не верите?

Легче всего раскрывается тайна разного рода драконов. Естественно, все сказочные драконы произошли от костей динозавров, которые наши предки нередко откапывали у себя в огороде перед пещерой. Согласен, обнаружив огромную костяную дугу, древний человек не мог, в отличие от современных археологов, уверенно воскликнуть: "Е-мое, это ж диплодок!". Но, найдя хорошо сохранившийся череп тираннозавра, не надо быть гением, чтобы мысленно нарисовать себе облик его владельца...

Обилие в наших сказках гномов, великанов, мохнатых людей, орков и йети тоже нельзя списывать на галлюциногенный эффект древних мухоморов. Как и на любой уважающей себя планете с ярко выраженными признаками жизни, на Земле когда-то было два (как минимум) человечества. Как они жили, что они испытывали друг к другу – трудно сказать. Ясно только одно: мы победили, они – проиграли. Мы их, скорее всего, съели, оставив на память портрет, тысячекратно искаженный веками устного творчества.

Часть четвертая, классификационная. В которой всех построили и сосчитали

И сказал Бог: да произведет земля душу живую по роду ее, скотов, и гадов, и зверей земных по роду их. И стало так.
Быт., 1, 24

Вопрос, зачем нужно классифицировать игровых монстров, поставил в тупик немало пытливых исследователей. Но только не нашу артель! Пусть говорят, что никакой практической пользы в этом нет. А мы ответим: в классификации флоры с фауной тоже, вроде бы, нет особого смысла. Но это не повод ею (классификацией) не заниматься!

Построить и сосчитать монстров пытались издавна. Первый известный нам российский труд по данному вопросу появился в PC-Review аж в 1994 году (автор: Г. Евсеев). Уже тогда были изложены обоснованные и правильные монстроведческие методики. Мы, как обычно, пойдем дальше и глубже.

В прошлом выпуске нам удалось выстроить стройную и емкую классификацию главных героев игр. Шестнадцать типажей – и никаких проблем! От монстров такой малой кровью не отделаться, тут все гораздо запутаннее и запущеннее. Мифы и легенды, ролевые системы и многие, многие книги & игры... Мрак! И, тем не менее, артель справилась с этой непосильной задачей!

Для начала определим по образцу прошлой геройской классификации несколько ключевых признаков для монстрового племени. Так, чтобы снова получилось шестнадцать типажей, классов. Дополнительно введем еще несколько уточняющих классификаторов – разобьем на виды и отряды. И тогда все окончательно устаканится.

Признак 1. Придуманные vs. Подсмотренные

Как уже было сказано в третьей части нашего могучего повествования, одной лишь фантазии для создания монстров обычно недостаточно. "Что было, то и будет; и что делалось, то и будет делаться, и нет ничего нового под солнцем" (Еккл., 1, 9). Не будет большим открытием, если мы скажем, что от 95 до 100 процентов всех компьютерных монстров вторичны. Они уже были. В природе, в окружающих нас живых созданиях, явлениях и вещах, в мифах и легендах. Ничего нового не придумывается, идет лишь переработка старого культурно-исторического материала. Примерно о том же мы рассуждали в сентябрьском выпуске артели, когда речь шла и римейках. Прав иерусалимский царь: нет ничего нового под солнцем! И все же оптимистично оставим лазейку для новых, ранее никем не виденных, монстров. Они все же появляются иногда. Их немного, но это еще более повышает их значимость в мире злодейского. Берутся они, естественно, тоже не из ниоткуда. Человечество развивается – придумываются (открываются) всякие разные новшества, которые и становятся основой для очередного страхолюдного пугала. Так, благодаря новейшим методам видеосъемки мы познакомились с жутчайшими картинами из мира насекомых (увеличьте рядового комара в сто раз – чем не законченный монстр!), благодаря развитию компьютерной техники обзавелись разными киберпанковскими страшилищами, благодаря совершенствованию научных методов познания научились детально моделировать ископаемых животных. Все это: избранная каста новейших, Придуманных монстров. Остальные – монстры Подсмотренные. Которые, впрочем, роднее и привычнее. Старая проверенная гвардия.

Признак 2. Сценарные vs. Художественные

Монстр сценарный прежде всего продуман - у него есть предыстория, точно известны его рост, вес, средняя продолжительность жизни и цвет хвоста. Художественный же монстр – это, в первую очередь, картинка. Когда красивая, когда ужасная, но главное - технично выполненная. Конкретные ТТХ чудища - вопрос вторичный, они подбираются в процессе балансировки игры, его биохимия и семейное положение вообще никого не волнуют. Главное - устрашающий вид и грациозная походка!

Кстати, не надо думать, что в тех же ролевых или стратегических играх проживают только сценарные монстры. Нередко противниками в них становятся красивые картинки, которые обрастают сценарной плотью только в продолжениях и сиквелах.

Змей Горыныч

Другой популярный персонаж сказок – Змей Горыныч. Если судить по сказкам, то характер Горыныча значительно отличается от характеров Бабы Яги и Кощея Бессмертного. Если последние – откровенные чудовища, ориентированные на уничтожение добрых молодцев и прочих честных людей, то Змей – существо не столько злобное, сколько хаотическое. Это неспроста...

Для начала обратим внимание на имя. В древнерусском языке окончание "-ич/-ыч" свидетельствовало не только о том, что это – имя отца, но и о том, что обладатель отчества – человек из богатого, влиятельного рода. Род у Горыныча и впрямь влиятельный – мифологический гигант Горыня (по другой версии Змей Горыныч – один из обликов Горыни), один из трех гигантов (Усыня, Горыня, Дубыня), олицетворяющих у славян силы природы.

Отсюда – характер Змея: разрушительный, хаотичный, не признающий ни добра, ни зла. Змей Горыныч у славян – это символ стихийных бедствий типа землетрясения, извержения вулкана или урагана... Кстати, это красноречиво свидетельствует в пользу альтернативной гипотезы происхождения летающих драконов, к коим относится наш Змей. Некоторые специалисты считают, что драконы не имеют ничего общего с динозаврами, что они – переработанное народной молвой олицетворение разрушительных смерчей, торнадо. Все сразу становится на свои места. И то, почему небо перед появлением Змея темнеет. И то, что людей черт знает куда уносит (сказочная история про Элли с Тотошкой имеет немало реальных прототипов). И даже то, что Змею можно отрубить голову! Хроники знают случаи, когда моряки шхун спасались от неминуемой гибели, удачно попав пушечным ядром в "шею монстра", в узкое место смерчевого хобота. Остается, правда, открытым вопрос об огнедышащих способностях зверюги. Но и тут мифология подсказывает ответ: в другой своей ипостаси Змей вполне мог "заведовать" лесными пожарами.



Вот они, мифические драконы?

Обыкновенные монстры

Удивительно, но артельщики в перерывах между написанием статей ухитряются еще и читать книги. И именно книги подсказали идею этой врезки, идею, которая, что еще более удивительно, до сих пор нигде не реализована, если не считать периодических выступлений против человечества сверхинтеллектуальных компьютерных систем во главе с Shodan и SkyNet. Но это не совсем то – ведь речь пойдет о монстрах обыденных, бытовых даже – они окружают вас дома и на работе, в школе и в институте, вы сталкиваетесь с ними на улице, вы пользуетесь ими каждый день. Но задумывались ли вы, а так ли безопасны окружающие вас вещи?

К примеру, Дюффус Дженьюэр, главный герой "Королевы ведьм Лохлэнна" (автор – Джордж Генри Смит), панически боялся автомобилей. "Я теперь был на Земле и судорожно цеплялся за веревку, привязанную к бамперу автомобиля, мчавшегося по шоссе близ Лос Анджелеса. За мной неслась дюжина других машин со сверкающими зубоподобными решетками, и их гудки холодили кровь. Ужас пронизывал все мое существо. Автомобиль мчался все быстрее и быстрее. Я был как загнанный кролик. Я был приманкой для рычащих механических чудовищ". Неоднократно вкладывал душу в автомобили и Стивен Кинг: если вы не читали "Кристину", то могли хотя бы видеть фильм. Но куда мощнее выглядит великолепная идея восстания автомобилей и порабощения ими человечества, выведенная им в одном из рассказов.

Маэстро жанра ужасов вообще в этом плане зажигал не по-детски. Точно так же, как классики-юмористы умеют увидеть смешное в обыденной жизни, Кинг умеет создать ужастик из чего угодно. Из нефтяного пятна на воде, из старой заводной игрушки, из появившейся на клавиатуре лишней функциональной клавиши... Особенно впечатлил стиральный агрегат, в который вселился злой дух. А теперь представьте, каким ужасным игровым монстром мог бы оказаться, к примеру, простой холодильник – слегка модифицированный. Или утюг, поставивший себе цель убить вас. Или – о, ужас! – электрическая мясорубка. По этому поводу вспоминается концептуальная повесть "Клетка для буйных", герой которой мог становиться предметами и получил в итоге от этих предметов полномасштабную войну. После таких ужасов буянящие компьютеры и разнообразные подарочные наборы солдатиков уже не котируются!

Остается открытым вопрос – когда игроделы обратят внимание на это непаханое поле.



Стоит упомянуть, что бывают и страшные гибриды. Скажем, известный в AD&D-кругах Тарраска - беспочвенная придумка разработчиков, к которой потом на живую нитку приклеили традиционные ТТХ.

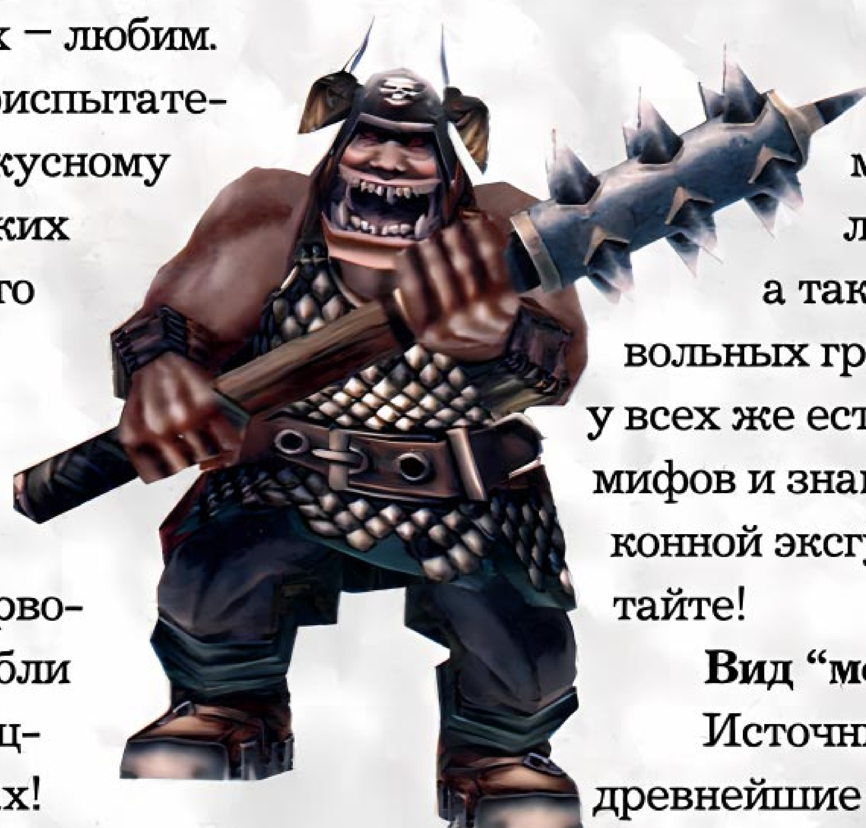
Признак 3. Мотивы (Четыре типа: Монстры, Антигерои, Дичь и Спарринг-партнеры)

Кем бы ни были монстры, как бы они ни придумывались, а с научных позиций все они роднятся между собой и для всех для них можно выделить всего четыре психологических мотивации.

Первая: монстры как собственно монстры. Воплощение наших страхов, воплощение негативных качеств человека, отвратное зеркало нашего бессознательного. Обо всем этом уже написано во второй части статьи, так что повторяться не будем.

Вторая: монстры как антигерои. То есть герои на стороне противника. Тоже в меру отвратные, но главное в них – идеологическое противопоставление "правильным парням", коими являются игроки.

Третья: монстры как дичь. Если монстров первого типа мы боимся, монстров второго типа ненавидим, то этих – любим. И даже не любовью естествоиспытателей, а любовью хищника к вкусному обеду. В своих психологических выкладках мы слишком много внимания уделили страхам и совсем забыли об иной сущности "человека разумного". А ведь многие из нас остаются в душе дикими, первобытными охотниками. Соскобли внешний лоск – и вот он, хищник о двух ногах и двух руках! Многие из игр – это некая разновидность охоты. Какой там страх, какая ненависть?! Азарт и инстинкты хищника – вот что главное!



Четвертая: монстры как спарринг-партнеры. Типичное порождение игрового мира: в мифах и литературе подобное встретишь нечасто. Только в играх монстр может превратиться из чудовища в спортсмена. Эдакого футболиста противоположной команды, который вроде и враг, но в большей степени – равноправный коллега-поединщик. Более того: сегодняшние игры обычно дают возможность поиграть за разные стороны. Кампания за людей, кампания за орков... Кто-то усматривает в этом беспринципность и отсутствие моральных принципов, кто-то, наоборот, считает такой подход менее агрессивным. В любом случае – он есть, и мы были обязаны внести его в свою классификацию.

Итого, как мы и обещали, из указанных признаков можно сформировать шестнадцать монстровых типажей, классов. Хотя, признаемся честно, эти необузданные твари не очень-то хотят укладываться по полочкам с ярлычками. С героями было проще, а здесь все слишком индивидуально. Один и тот же монстр может в начале игры напугать игрока до полусмерти, а потом, к концу какого-нибудь двадцать первого уровня, превратиться в тривиальную дичь. Все индивидуально.

Дополнительный классификатор "Источники ужасного". Разделение монстров на виды

Внешний облик и особые приметы монстров легко каталогизируются по подарочным изданиям (с иллюстрациями) мифов и верований различных народов Земли, а также по устным рассказам вольных гробокопателей. Но не у всех же есть подарочные издания мифов и знакомые любители незаконной эксгумации... Поэтому читайте!

Вид "монстр тотемный"

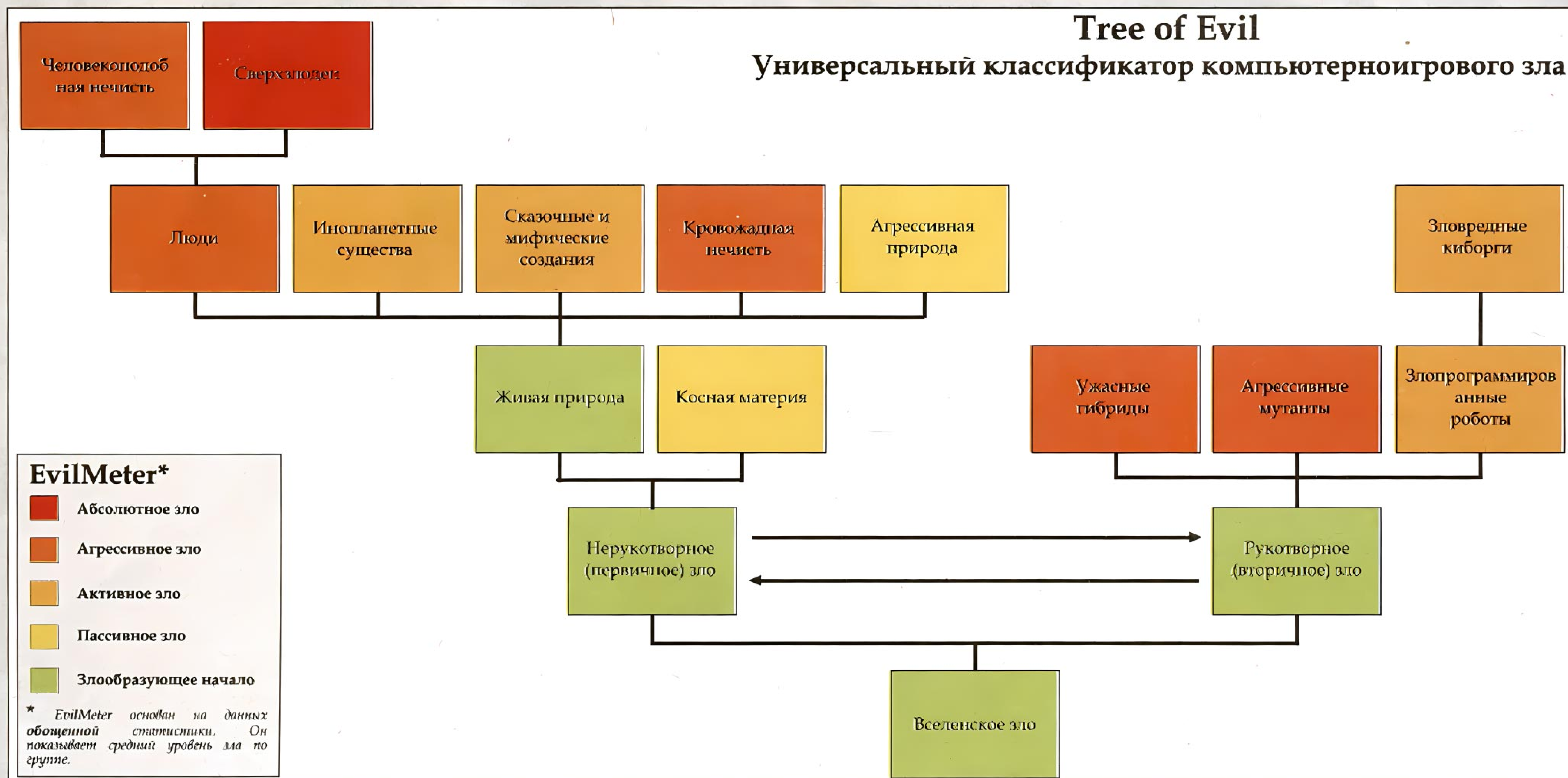
Источник происхождения: древнейшие тотемные верования.

Особые приметы: является виртуальной копией реального живого существа, для большего устрашения наделенного какой-либо фантастической особенностью.

Примеры: гигантский волк, двуглавый орел, единорог, огромная змея, прямоходящий лев, человек с муравьиными конечностями и жвалами.

Вид "монстр мифический"

Источник происхождения: древние мифы и верования.



Особые приметы: является виртуальной копией мифического существа.

Примеры: минотавр, гидра, дракон, гарпия.

Вид "монстр загробный"

Источник происхождения: появление в верованиях мира мертвых.

Особые приметы: является виртуальной копией а) человеческого трупа с различными степенями разложения тканей; б) мифического существа из "свиты" бога смерти; в) мифического существа, получающего силу от умерщвления окружающих.

Примеры: а) ожившие мертвецы, скелеты; б) черти, горгульи; в) вампиры, людоеды (огры).

Вид "монстр физиологический"

Источник происхождения: появление отвращения к некоторым видам биологически активных субстанций.

Особые приметы: является виртуальной копией: а) "ожившей" субстанции, вызывающей отвращение на физиологическом уровне; б) измененного или больного существа, вызывающего отвращение или страх.

Примеры: а) дерьмодемон, слизняк; б) безголовые люди, бескожие люди, люди с ожогами, язвами и т.д.

Вид "монстр идеологический"

Источник происхождения: появление жизненных принципов.

Особые приметы: является виртуальной копией существа, обладающего иным, чаще всего враждебным, мироощущением.

Примеры: инопланетные захватчики, террористы, сумасшедшие роботы, американцы, русские, арабы, евреи, немцы, японцы, ЦРУшники, ГБшники, менты, бандиты, родители, учителя, начальники.

Вид "монстр запредельный"

Источник происхождения: появление фобий.

Особые приметы: является виртуальной имитацией ощущения беспокойства или страха за собственную безопасность.

Примеры: шепот, шорохи за спиной, пугающие крики.

Вид "монстр новейший"

Источник происхождения: торжество научно-технического прогресса.

Особые приметы: творческое осмысливание новых и новейших изобретений человечества.

Примеры: хищные вещи, компьютерные вирусы, взбунтовавшиеся роботы.

Дополнительный классификатор "Tree of Evil", разделение монстров на отряды

Данный классификатор представлен в виде схемы (см. рисунок). Главная его особенность: он не заморочен на сложных и непредсказуемых взаимоотношениях монстра с игроком. Вся градация строится на четких и хорошо поддающихся классификации внешних признаках монстра. Схема пробная – при необходимости мы ее уточним и дополним.



Дополнительный классификатор Davinci. Разделение монстров по способу появления

Как витиевато, но метко отметил наш новый артельщик Davinci, монстр – это, прежде всего, конечная материализация навеянных атмосферой игры эмоций. Верно сказано! Об эмоциях игрока мы уже поговорили достаточно, но вот непосредственно о способах материализации не сказали ни слова! Исправляем этот недочет.

Способ первый: "пешка"

Тут и рассказывать-то не о чем. Тривиальный способ помещения монстра на уровень. Поставил его, как пешку, в определенном месте – и все дела! Новая комната / локация / уровень – новый супостат. Скучно и неинтересно. Единственное спасение – логичность уровня. Способ "пешка" оправдан на все сто только в том случае, если игрок мысленно соглашается с авторами игры: "Да, именно здесь и должен был стоять часовой; да, именно в этом баре и должны были обретаться злодейские бандюки". Может, никаких особых эмоций при этом и не нагнетается, но зато появляется та самая вера в то, что "этот мир реален". А с поверившим в реальность происходящего игроком можно потом что хочешь делать! Уже другими способами.

Способ второй: deus ex

Тоже простой и банальный способ. Это когда науськанный ленивыми разработчиками монстр подло, быстро и – главное - неожиданно сваливается игроку прямо на голову. Мгновенное появление на экране дает и мгновенный эффект: у игрока случается "йик" и автоматически нажимается кнопка предусмотренного разработчиками оружия. После чего геймер, сетуя на безвозвратную потерю нескольких нервных клеток и поминая разными ласковыми словами игроделов, идет посмотреть, что же такое он все-таки подстрелил. Впрочем, в последнее время монстры норовят мгновенно и таинственно раствориться в воздухе после смерти. В результате бедный игрок, который, естественно, не успел рассмотреть тварюгу во время прыжка, не может сделать этого и потом. И даже пройдя всю игру до конца, не имеет вразумительного ответа, с кем же он сражался...

Впрочем, в умеренных дозах и при умелом нагнетании атмосферы "быстрые монстры" очень даже полезны. И, между прочим, почти всеми признается – именно такие твари являются наиболее опасными в шутерах. Вспомнить хотя бы хедкрабов из Half-Life.

Русские народные монстры

Все наши рассуждения о происхождении враждебных игроку тварей, конечно же, интересны, правдоподобны и стройны. Но не очень-то патриотичны. Гоже ли нам, добрым молодцам со славянской наружностью и рязанским акцентом, кивать на Запад?! Пусть забирают свои мегакорпорации и киберпанков, но своего, родного, – не отдадим. Ясно же, как день, что все прототипы наиболее известных монстров есть в русских народных сказках! Тех самых, что читали детям на ночь, когда еще не придумали телевизор с покемонами и телепузиками.

Ну, с колобком все предельно ясно. Ушел от своих разработчиков (бабушки да дедушки), набрался дурных манер, зачерствел снаружи и изнутри, разбух, налился злой кровью... И в результате не стал петь песен встреченной мелкой лесной живности, а просто съел их всех, включая только-только собравшуюся обхитрить его лису. Покатился по кривой дорожке, которая завела его в лабиринты Doom, да так там и прижился. А местные импы окрестили его "какодемоном" – история скромно умалчивает, за что именно.

Или другой яркий представитель сказочного мира – мишка косолапый, в окрестностях Днепра именуемый также "вэдмэдык клышоногый". Шел по лесу, собирал шишки, безобидно клал в карман – и попался в лапы наемных охотников. Помещенный в жуткие лабиринты и окруженный страхолюдными монстрами, поседел от переживаний, отрастил длиннющие когти и вообще потерял лицо и моральный облик. Но взамен приобрел способность швырять в непрошеных гостей разряды электричества... Это ж шамблер собственной персоной!

А помните сказку "Аленький цветочек", по которой диснеевские умельцы, извратив ее донельзя, сняли мегаблокбастер "Красавица и Чудовище"? А теперь вспомните очаровательный цветочек из Half-Life, который тоже просто так не сорвешь и не принесешь в подарок третьей дочери. Правда, в целях экономии функции цветочка разработчики совместили с функциями чудовища-охранника, растение у них получилось вполне самодостаточное – лишь бы купцы в оранжевых спецкостюмах почаще заглядывали на огонек.

Если вдуматься, то едва ли не каждому игровому существу можно подобрать аналог в наших сказках. И это правильно, товарищи! В конце концов, разве не Россия – родина слонов?! Про хедкраба из того же Half-Life наш народ давно уже загадку сложил: "Маленький, серенький, по снежочку прыг-прыг, коготочком тык-тык". Ну а главные герои в вашем (иногда, конечно, и в нашем) исполнении?! Чем не Иванушки-дурачки?!



Способ третий: "медленный газ"

В полную противоположность второму способу появления, где истеричные чудища выскакивают, как чертики из табакерки, приверженцы способа "медленный газ" всегда действуют неторопливо и обстоятельно. Свое появление они обязательно предваряют вдумчивым бурчанием. Затем появляются в пределах видимости. Дают себя внимательно рассмотреть и только потом начинают неторопливо двигаться навстречу. Медленно, но очень целеустремленно. Отсутствие мобильности они обычно компенсируют весьма приличным запасом здоровья, который помогает им стоически переносить пальбу игрока. Причина, по которой они могут вызвать испуг, – страх неотвратимости.

Самые яркие представители "медленного газа" – зомби и прочие ожившие мертвецы. А одна из самых лучших реализаций этого способа была сделана еще в старичке Q1. Вспомните, как это было! В темном подземелье из воды вдруг поднимались мерзкие разложенцы и, утробно урча, начинали приближаться. А ты вдруг понимаешь – гранатомет пуст, а дробовик без квода на них не действует...

Оборотная сторона "медленных" – их, при неправильном использовании, совершенно перестают уважать. Мол, не монстр, а досадная помеха. Жалко тратить патроны – пусть себе топчется, проще оббежать и не запариваться.

Способ четвертый: "метаморфозы"

Гениальный, взывающий к самым потаенным страхам способ. Монстры появляются прямо из мгновение назад невинных NPC. Сюжетно такие выкрутасы могут объясняться как угодно: инопланетными штучками, действием жутких вирусов, мистической белибердой... Основная же суть в том, что из хрипящего и голосящего на все лады человека вдруг начинают лезть всякие щупальца, клешни и прочие чужеродные элементы. Особую жуть ситуации придает вариант, когда переставший скрываться монстр вылезает не до конца, когда он, высунув пару хоботов и ложноножек, продолжает и дальше использовать человека как носителя. Ну а если человек при этом остается в сознании и гундосит, что, мол, жизнь не мила и "Kill me, please"? Или, например, вообще не замечает, что плохо выглядит, пытаясь завести разговор о том, как пройти в библиотеку?..

Способ пятый: Nemo-Nihil

Этот способ в чем-то похож на "медленный газ". Монстр так же начинает завывать и, скрипя прогнившими половицами, медленно и неотвратимо, хотя пока и невидимо приближаться. Тварь подкрадывается все ближе, все напряженней музыка. Игрок сжат как пружина. Сейчас. Сейчас! СЕЙЧАС! А-А-А! Получи, тварюга! Не выдержав напряжения, игрок сам идет навстречу монстру, гвоздя по стенам из пулемета. И только когда изрядная часть боекомплекта уходит в никуда, останавливается. Музыка стихла. Шаги не слышны. Стоны тоже. Монстр так и не появился.

Способ шестой: "умный парень"

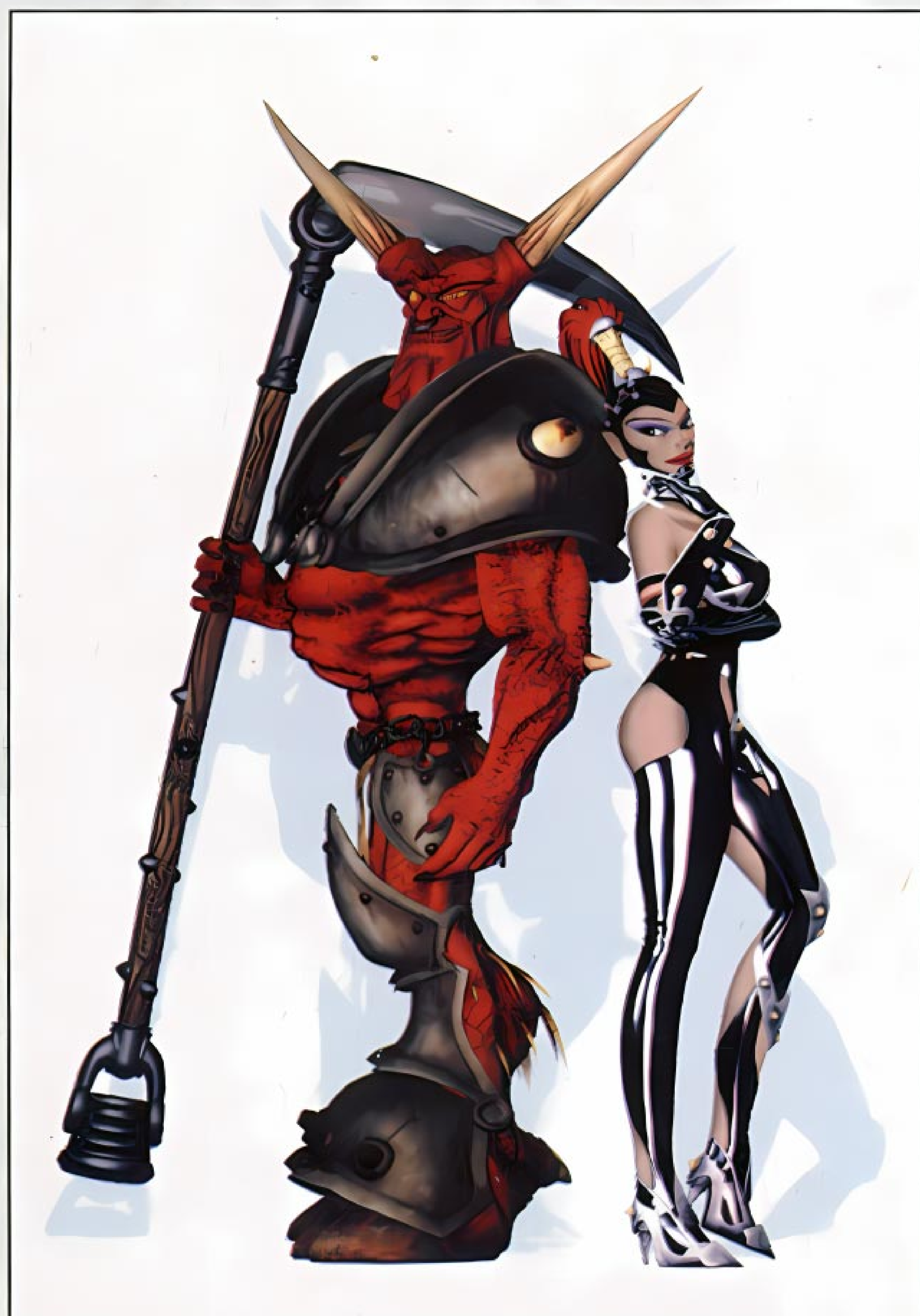
Ох уж этот искусственный интеллект... Про AI в играх артель уже подробно писала. И, если помните, не в таких уж пессимистичных тонах. Противника можно и нужно делать умным. И тогда поставленный на уровень вражина сможет перещеголять любого другого монстра. Особенно сильного эффекта можно добиться, научив врага прятаться и преследовать. Вот он

только что был здесь! Где же он?! И постепенно чувствуешь, что из охотника сам превратился в дичь...

Оборотная сторона "умных парней" очевидна. Стоит программистам проколоться, и вместо страха эти недотепы, застревающие на поворотах и бодающие лбом стены, будут вызывать только гомерический смех.

Способ седьмой: "заскриптована, заколдована"

Самый почетный способ появления монстров – это когда они появляются с помпой, с духовым оркестром, со свитой. Элитным негодяям уже мало соответствующей моменту музыки и набора кошмарных звуков – им подавай целое театральное представление. Чтобы из-за угла выбегал дурковатый NPC и трясущейся рукой указывал "Оно там!", чтобы корежились перегородки и взрывались космические корабли, чтобы летели клочки по закоулочкам! Конечно, на всех скриптов не напасешься, однако в талантливых руках этот способ может многое. Кстати, наличие у монстра свиты – это пока малоиспользуемый ход. А зря. Ведь тут может быть масса интереснейших вариантов, благодаря которым даже самый безобидный зверек затаит в себе недюжинную опасность. Какой-нибудь невинный пушистик... но рядом притаилась его мамаша!



Dungeon Keeper – концептуальный ответный удар монстров по героям!

Часть пятая, краснокнижная. В которой приведен небольшой список монстров, находящихся на грани вымирания

1. Черный дракон (Heroes of Might & Magic)

Черный дракон – наиболее редкий представитель животного мира Эрафии (а теперь - Энрота). От крокодила с крыльями его выгодно отличают благородная черно-желтая раскраска и малоизученное умение выдыхать пламя. Вышеупомянутая особенность долго изучалась нашими экспертами. Возможно, имеет место механизм, аналогичный вырабатыванию коровой молока из травы. Однако эксперименты по выводу огнедышащих коров зашли



в тупик по причине массового падежа скота – серная диета пришлась буренкам не по вкусу. Дракон – практически идеальная боевая машина. Он быстр и маневрен, не фиксируется на радарах и не захватывается самонаводящимися ракетами.

Крепкий панцирь дракона позволяет ему успешно противостоять большинству из имеющихся видов стрелкового оружия. В ближнем бою дракон успешно использует когти, зубы и хвост, а в дистанционном поражает противника огнем. Дракон не нуждается в техобслуживании, взлетно-посадочных полосах, горючем и даже кормежке – поскольку ест без отрыва от производства, прямо на поле боя. Вследствие большой наглости и слабого иммунитета к простудным заболеваниям черные драконы чихать хотели на любую магию. Жадность драконов приводит к тому, что они тащат в свое логово все золото, которое попадается на пути, из-за чего часто гибнут от рук заезжих искателей приключений.

2. Бычара (Serious Sam)

Отряды вооруженных до зубов юных натуралистов, посланные для изучения

Долой косную материю!

Понятие "косная материя", которое мы ввели в классификатор, придумано великим русским ученым и мыслителем В.И. Вернадским. Наверное, каждому, кто хоть немного знаком с достижениями отечественной и зарубежной гуманистической фантастики, хорошо известна эта бездушная субстанция, олицетворяющая извечного противника естествоиспытателя образца XX-го века. Косная материя, или - иными словами - неживая природа, во многих фантастических романах противостоит напору человеческого разума, исследующего, подчиняющего и преобразующего ее. Косная материя – это антипод бегущей жизни, и в то же время - непременный ее спутник. Однако эта субстанция не столь безобидна, как может показаться на первый взгляд. Располагающая всей мощью непознанных законов природы, лишенная инстинкта самосохранения и абсолютно глухая к людским мольбам, косная материя способна разрушить практически любое препятствие. Это прекрасно проиллюстрировано множеством фантастических романов и особо популярными в последнее время фильмами-катастрофами.

Несмотря на то, что самые ожесточенные войны с косной материей навсегда остались в XX-м веке, недооценивать роль стихийных сил природы по-прежнему нельзя. Однако проблема в том, что многие эту роль начинают переоценивать, допуская косность туда, где ей не должно быть места. В живых, разумных и мыслящих персонажах. Особенно остро эта проблема стоит в игростроении. И вот почему. Дело в том, что многие компьютерные персонажи, несмотря на то, что они олицетворяют живых и даже разумных существ, по-прежнему живут по законам "косной материи". И даже не многие, а почти что все. С одной стороны, они не могут жить иначе: их движения, поведение, мотивация жестко заданы "математическим законом" – алгоритмом. Да и сам компьютер – по большому счету неживой, косный объект. Но, с другой стороны, эти существа можно и нужно делать живыми! Или хотя бы "псевдоживыми".

Вы скажете – не каждому везет с реализацией хорошего AI. Да бросьте – проблемы не только в технической реализации! Суть в подходе. В том, сколько труда или, если хотите, души вкладывает создатель в свое творение. В том, что он хочет получить. Сто двадцать пятого семипалого трехглазого инопланетного киборга со встроенным рокетлаунчером, который такой же безмозглый идиот, что и все его сто двадцать четыре собрата? И когда нам при этом твердят, что это злодей, помышляющий (!) захватить нашу бедную планету, потому как мы в его злодейских мыслях (!) бесполезные умственно отсталые существа, я подсознательно не верю ни единому слову. Эти косные, неживые болваны могут о чем-то там помышлять?! Чушь!

Ключ к успеху – разнообразие, творческий подход к созданию персонажа, свободный полет фантазии. Нелегко вдохнуть жизнь в скованное строчками кода существо, но сделать это вполне возможно. Пример тому – литература и кино, где оживают и обретают души самые невероятные создания. Даже миллионный галактический злодей, стотысячный террорист и седьмой трехрогий голубоглазый дьявол могут стать живыми существами, пусть даже в виртуальном, искусственном мире. Добавьте эмоции, продемонстрируйте ход его мыслей, покажите, что его поступками управляет разумное начало. Передайте его чувства и сомнения, проблемы и недостатки, многомерность его характера. То, что отличает его от других и в то же время связывает с нашим, реальным миром. Когда два встретившихся противника заводят друг с другом беседу (пусть и стандартную), когда злой ученый отчитывает своих ассистентов за нерешительность, когда вселенский злодей рассуждает об истоках бытия и утренних газетах, я уже почти готов поверить, что мир за стеклом живет.





этого вида, принесли удивительную новость – оказывается, это существо передвигается на двух ногах (собственно, у него всего две ноги). Этот неочевидный факт позволяет отнести животное к классу полуразумных прямоходящих. Бычара определенно усвоил начала евклидовой геометрии, а именно – постулат о том, что кратчайший путь из точки А в точку Б есть прямая. По этой прямой он радостно бежит к игроку, оглашая окрестности трубным ревом и поскальзываясь на поворотах, когда игрок начинает петлять. Замечены случаи симбиоза ("взаимовыгодного сожительства" – не путать с браком – прим. перев.) бычары и безголового камикадзе. Основная причина гибели бычар – игроки, мнящие себя тореадорами и при каждом удобном случае затевающие с монстром подвижные игры на свежем воздухе с неизменно летальным исходом для одной из сторон.



3. Мегавольт (Half-Life)

Это зеленое антропоморфное существо до сих пор является загадкой для наших исследователей, они распотрошили уже который по счету экземпляр, но так и не обнаружили в нем даже скромной пальчиковой батарейки. В конце концов высокий ареопаг постановил считать монстра плодом грешной страсти шамблера и электрического ската. Работы по промышленному применению мегавольтов ведутся, но пока не дают заметного результата, во многом из-за постоянного саботажа со стороны мужчины интеллигентного очкастого вида в оранжевом комбинезоне. Впрочем, данный вид и сам по себе слабо приспособлен к выживанию, особенно в дикой природе. Моросящий дождь или попавшаяся на пути лужа мгновенно становятся причиной короткого замыкания.

4. Скаардж (Unreal)





Вид редкий даже на необъятных просторах Unreal, слишком умен для того, чтобы сбиваться в стада и толпы. Скаарджи встречаются, в основном, поодиночке, и те, кому они встречаются, об этом редко рассказывают. К сожалению, поголовье этих красивых существ было изрядно сокращено беглым уголовником, против которого властями планеты применялись оперативно-розыскные мероприятия. Шкура скаарджа – традиционный материал для народного творчества шестируких аборигенов, сапоги, кошельки и пояса из нее пользуются огромным спросом на межгалактическом черном рынке. В неволе скаарджи в основном избирают профессии цирковых акробатов, каскадеров и телохранителей (причем хранить предпочитают свое тело, желательно – в удаленном от людей месте).

5. Глаз на ножках (Quake III)

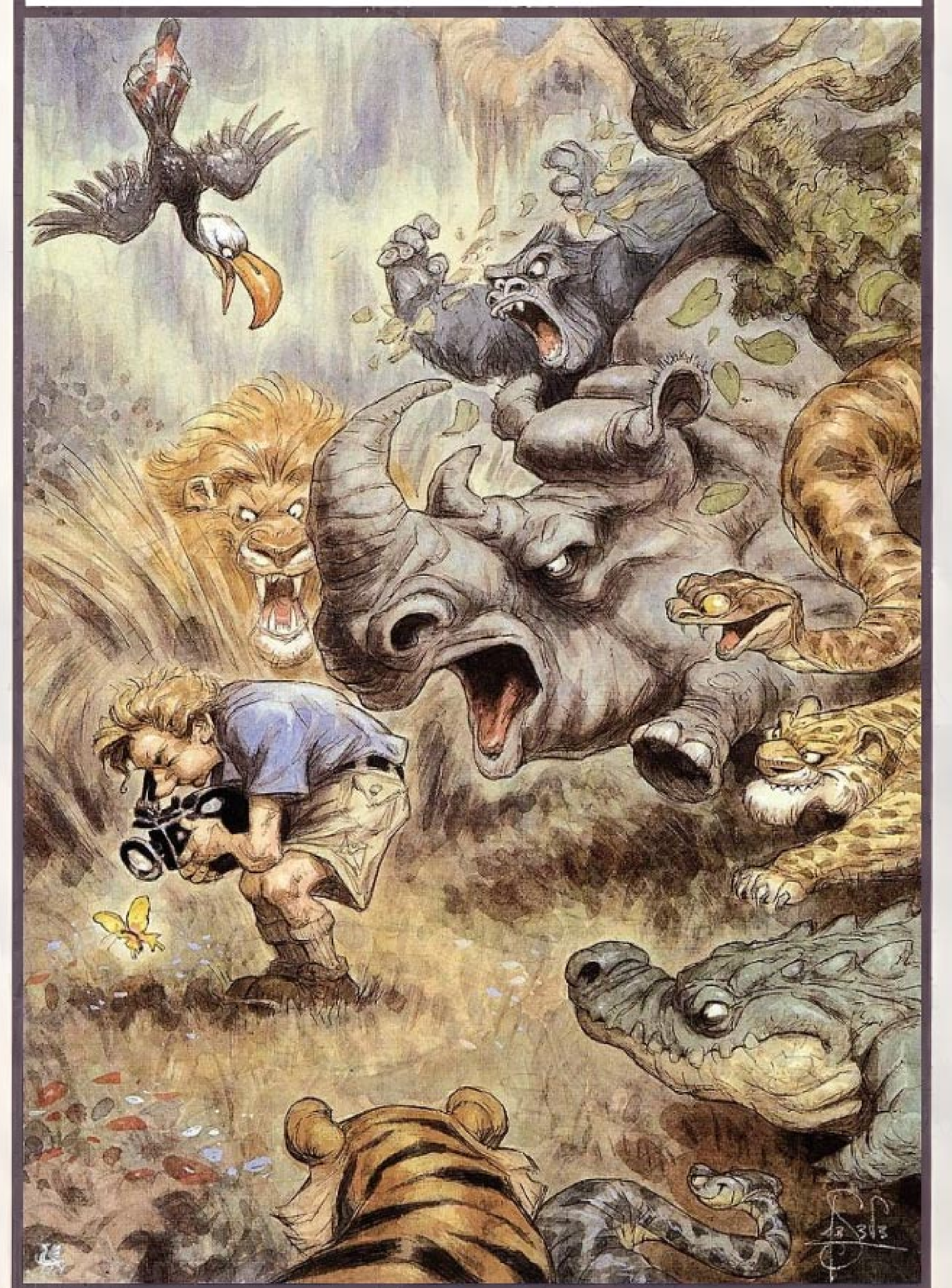
Не бывает. Это фантасмагорическое существо являет собой живой пример овеществленного неприличного выражения из великого и могучего русского языка. Правда, немного модифицированного, но суть от этого не поменялась. В природе не встречается и встречаться не может, сумасшедшие генетики из id Software вывели его в своих секретных лабораториях, попав под впечатление произведения "Голова профессора Доуэля". В процессе зловещего эксперимента использовались гены африканских страусов, американских терминаторов и австрийских оружейников. Глаз подслеповат, поэтому контактная линза из бронестекла выполняет еще и несвойственные ей вспомогательные функции. Основные причины гибели – попадающие в глаз соринки, мошки, птички и низколетящие самолеты, а также перекрестный огонь друзей и врагов.



Это – лишь краткий перечень самых памятных монстров, находящихся на грани вымирания. Вам обидно, что не упомянут кто-то из ваших любимцев? Артельный ящик ждет ваших писем. Адрес прежний: artel@revoltgames.com

НИМ

В завершение статьи хотелось бы ответить вот на какой вопрос: а какой же монстр самый-самый? Ну, в смысле, самый страшный? Да, мы всегда будем восхищаться мастерством художников и программистов, которые безжалостно съедают последние ресурсы нашего компьютера для придания реалистичности очередному чуду-юду. Да, мы уважительно удивимся огромному количеству затраченных на монстра полигонов. Да, мы вспомнили сегодня немало жутчайших чудовищ и немало заставляющих стынуть кровь способов их появления перед игроком. И все же куда им всем до нашего подсознания! Самый страшный монстр – это тот, кто подобрался сзади, постоял, глядя нам в затылок, и, не дав себя увидеть, вернулся обратно в темноту. Того, что нафантазирует себе при этом человек, не повторить ни одному художнику в мире!



Почта

Мир игровой индустрии велик и прекрасен, поэтому жить в нем страшно и тесно…
Тимур "werew" Ша

Какое замечательно точное выражение, не так ли?! Ведь каждый их нас порой испытывает грусть от банальной нехватки ***нужных*** игр, мечтает о том, чтобы появилось что-то способное увлечь максимально и не отпускать до самой старости. Пока мне известен только один человек, сохраняющий верность однажды выбранному кумиру – это мой обожаемый племянничек, который до сих пор самозабвенно режется в Starcraft, не признавая других игр.

Ладно, лирическо-философское отступление можно считать законченным, перейдем к более насущной проблеме – письмам, которыми вы порадовали меня в прошлом месяце. Надо признаться, что в эту стопку затесались письма из позапрошлого номера, так что не удивляйтесь, если некоторые темы покажутся вам несколько устаревшими.

Руки прочь от Паука!



Перестанте опускать Человека - Паука! Вы разжигаете во мне гнев! Если Илья Николаевич еще что-то скажет про Спайди - заставлю скушать 5 кг. паутины. И вообще, почему по Звездным Войнам и Матрице вы писали в разделе "Фильмззз", а про Спайди нет? Про паука хоть игры есть, а про матрицу? В общем, плохо вы поступаете, люди добрые.

Lord Krofes

Хм. Единственное объяснение подобной несправедливости – про Лару Крофт фильм есть, а про Спайди нет – ибо то, что мы вместе с тысячами товарищей по несчастью смотрели в кинотеатре под названием "Человек-паук" - не полноценный фильм, с нормальной режиссурой и игрой актеров, а примитивный видеокомикс. Впрочем, детям очень нравилось, они кричали "Здорово!" и "Хочу быть Человеком-пауком". Впрочем, речь пойдет не о самом Герое, а о соотношении экранизаций и компьютерных игр. В последнее время идея единой марки достигла своего расцвета – выпускается фильм, под него анонсируется куча сопутствующих товаров – от компьютерных игр до шоколадок и жвачек с наклейками. Сама индустрия компьютерных игр до недавнего времени выступала не в роли оригинального продукта, а только в качестве поддержки. И только в последние месяцы появились "Лара Крофт: Расхитительница гробниц" и "Обитель Зла". Вопрос, собственно, вот в чем – как вы считаете, насколько сохранится тенденция ставить в ранг оригинального продукта именно компьютерную игру, а не художественный фильм, как это чаще бывает? От чего это зависит – от бюджета или степени раскрученности товарной марки? От того, что кино рассчитано на более массового потребителя или оттого, что в книгах и фильмах мы получаем более яркие образы, чем в играх? Поделитесь своими наблюдениями – мы вернемся к обсуждению этой темы в последующих номерах.

И ничего больше!

Хотел бы поделиться мыслями, относительно игр. Раньше игры были простыми, не затейливыми, в основном аркадными, где все было предельно просто и в основном зависело от рефлексов (ну не все, конечно). А сейчас… создаются целые миры, сложнейшая физика, красивая графика, запутанный сюжет. Копируется в игру что-то реально или выдуманное. Нам навязывают законы и правила игры, которым мы должны следовать, все почти как в реальной жизни, только с возможностью переиграть в случае поражения (чего в жизни невозможно в принципе) и не полной свободой действия (конечно, не все игры такие "умные", остались и аркадные). А все равно все сводится к тому же: "поиграть", убить время, получить удовольствие. И вряд ли они станут чем-то большим.

Plazm

После многократных рассуждений о том, как много значат для нас игры и о тенденциях их внедрения в реальность – такое отрезвляющее мнение. И ведь не поспоришь – мы действительно играем, чтобы получить удовольствие. Мы опять скатываемся к вопросу, на который так и не нашли убедительный ответ: что заставляло нас просиживать сутками над простенькими игрушками, а теперь, вместе с появлением супернавороченных монстров компьютерно-игровой индустрии, испарилось без следа? На самом деле, интереснее было бы послушать мнения не маститых геймеров с двадцатилетним стажем, а тех, кто начал играть в компьютерные игры не так давно. Ау, молодежь! Поделитесь, какие игры являются вашими кумирами. Какое чувство вызывают у вам старенькие "Elite", "Pirates!" и прочие кумиры пенсионеров компьютерных игр! Ждем ваших писем – без них нам не обойтись… Может, действительно запоминается какая-то определенная игра (допустим – восьмая из просмотренных или первая игра над которой пришлось поломать голову…). Совместными усилиями мы продолжаем проводить исследование феномена популярности компьютерных игр.

Предложения

В будущем неплохо было бы почитать об авторах рассказов, печатаемых в НИМе, мечта - снова увидеть комикс на ваших страницах. Так же было бы интересно почитать о создании игр, как разработчики пришли к именно такому сюжету, как вообще у них появилась идея создать именно такую игру. Интересно, что натолкнуло разработчиков Фаллаута 2 на мысль о возвращении человечества так далеко назад…

Evil_Grief

Вот я тоже иногда думаю (что уже полезно) – с какого бодуна можно придумать сюжет к Фаллауту или, например, к "Братьям Пилотам". Вы заметили, да, куда я клоню? Взять интервью у разработчиков западной игры довольно проблематично – они там почти все жутко важные и на контакт идут неохотно. Вдруг чего-нибудь не то скажут, а их потом премии лишат, а то и под суд отдадут. Там же все строго, все пуганые. Наши разработчики в этом отношении пока попроще. По поводу идеи создания – не знаю, мне кажется, вопрос поставлен не совсем корректно. Вспомните собственное творчество – оно как будто рождается из ниоткуда, приходит извне и заявляет: "Я есть, давай меня реализовывай".

Когда сотрудники нашего журнала спросили у Пола Рабхана (главный менеджер Novalogic), как вам приходят идея создать новую игру? Пол собрал со стола несколько крошек, подбросил вверх и развел руками. Мы склонны расценивать этот жест, как указание на хаотичность начальной идеи. Хотя возможно, он просто хотел показать, "смотрите, какой в этом пабе грязный стол!"

"Понемногу обо всем"

Мне кажется, что вами (редакцией) выбрана отличная позиция "Понемногу обо всем". То есть и про игры, и по играм, и просто творчество фанатов. И это есть правильно! Хотя мы в большинстве своем остаемся эгоистами… Я понимаю, что просто глупо требовать увеличения какого-то одного отдела, как и всех вместе, так как больше места в журнале не предвидится. А потому я хотел бы предложить еще расширить ваш профиль. Например, в жанре RPG большая часть игр - это игры фэнтезийные. Так почему бы не написать, рассказать, что-либо интересное по этой теме - теме фэнтези? Или хотя бы дать "путеводитель" (линки)… В жанре стратегии можно например публиковать изречения великих полководцев или что-то, могущее быть к ним приравненное. В жанре экшен подобное уже есть в лице оружейной, а в разделе симуляторов "Курс молодого пилота". Так давайте же расширять подобные эксперименты!

Отдельной темой являются различные конкурсы и кроссворды. Я очень рад, что у Вас они есть, и причем проводятся постоянно. Но неужели они

рассчитаны только на "дедушек"?! Притом в прямом смысле слова... Многие задания связаны с играми, которым 20 лет стукнуло! Я тогда еще не родился, да и многие, очень многие другие тоже. Подобный же упрек относиться к жанру экшен. Монстры, уровни, боссы... Единственной радостью явился конкурс по Цивилле (Цивилизация 3), а также "Моя игровая зона". А кроссворд... У меня к нему двоякое отношение. С одной стороны его интересно читать и разгадывать, хотя достаточными познаниями я и не обладаю. А с другой стороны, он занимает целую страницу, при довольно маленькой смысловой нагрузке. Поэтому предложение следующее: сделать кроссворд в электронном виде. Он не займет много места, будет намного красивше, что важно, а кроме того, его можно будет распечатать и раздать друзьям со словами: "Слабо?" И еще хотелось бы сказать пару слов про комикс. Комикс нужен. Последний ("Секс, Насилие, и Рок-н-Ролл") был неплох, я пару раз даже рассмеялся... Но нужен комикс другой. Такой, каким был Максим. С таким сюжетом, как у приключенцев. Мне очень понравился - э-э-э... забыл название - тот комикс, где парень зомбей вызывал. ГДЕ он? Короче, хочу комикс! И желательно больше похожий на нас, а не на уродливых идиотов...

Почта. Как же иначе? Прежде всего: НЕ НАДО ДЕЛАТЬ ПОЧТУ БОЛЬШЕ!!! Иначе она превратиться, как вы правильно заметили, в газету "Из рук в руки". Вся прелесть почты в тех полутора листиках, которые имеются. А теперь немного по темам последнего номера.

"Русские идут!": Я полностью согласен с автором. Сейчас идет война, точнее информационная война. Она идет по всем массовым каналам: телевидение, книги, игры, спорт, политика. В одной книге я даже нашел термин "Инфист", т.е. человек, который как раз и совершает информационные атаки. Но вот с чем я и не согласен, так это с "ответным выпадом". Неужели нам тоже нужно забрасывать Америку тоннами информации, что "Русские-рулят"? Скажите, кто считается сильным? Тот, кто жестоко подавляет малейшее сопротивление, или тот, кто это сопротивление просто не замечает, ввиду его слабости? Кто бы что бы не говорил, но русские - сильный народ. Сильные духом намного больше, чем телом. Нам нет нужды реагировать на слабого противника. Мы сильнее. Не надо нам русских Конанов...

"Игра или работа?": Хм... Поделюсь опытом: сингл ВарКрафта мне не понравился. Потому что простой. Но плоха ли эта игра? Мне так не кажется. На мой скромный взгляд, нужно делать "Игру в игре". То есть делать игру для профи, с огромными возможностями, чумовой сложностью, и т.д. А потом "облегчить" ее для уровней "Новичок", "Любитель" и т.д. Убрать некоторые способности, сократить мозги компа, убрать совсем уж крутых врагов. И надо именно убирать, а не ослаблять. Потому что пройдя игру на минимальной сложности уже не захочешь проходить ее еще раз. "А что я там не видел?" Так вот, многое не увидел бы, если бы разработчики применяли именно этот способ. Но, увы, это слишком сложно, долго, и кропотливо. Тут недалеко дойти и до различных сюжетов и концовок, и многого другого, что каждый хочет, но вряд ли получит. Ведь важно побыстрее срубить капусту...

The Sorcerer



Для начала – спасибо за столь длинное и содержательное письмо. По началу было искушение его немного "укоротить", однако быстро с этой идеей рассталась – не получается. Так что обсуждаем как есть.

Начнем обсуждение в обратном порядке, с последней темы. Разумеется – уровень сложности легко решает проблему "облегчения" игры, но это же является огромной провокацией для геймеров. Мало кто обладает настолько низким уровнем притязаний, чтобы согласиться честно играть на низком уровне сложности и получать при этом удовольствие. Пронаблюдайте за собой – когда выигрываешь на легком уровне, победа не приносит особой радости (к тому же, почти все игры ведут начисление призовых баллов, учитывая уровень сложности). Поэтому для многих выход другой – поставить максимально сложный уровень, врубить "режим бога" и вперед, на баррикады.

Теперь комментарий по поводу "Русской темы". Так и хочется сказать: "Слава Богу!" Не перевелись еще разумные люди, ценящие в первую очередь не силу, а разум и доброту. Ведь сила прежде всего – в тебе. И если ты ей обладаешь, об этом не нужно кричать на каждом углу, ведь это покажется проницательным людям, что что-то у тебя не в порядке.

Почта больше не будет... меньше тоже. Если вы заметили, ее размеры немного варьируются из номера в номер: иногда не знаешь, чем забить странички, а иногда хороших писем так много, что трудно от чего-то отказаться. Так что по вопросам увеличения Почты – это не к нам, в к вам. Будет больше хороших писем – будет больше почтовая рубрика.

По поводу комиксов и кроссвордов – передано по назначению и принято к сведению. А вот идея создания по каждой рубрике "сопутствующих" материалов не так проста, как кажется на первый взгляд. Ведь это очередное отрывание территории у законных хозяев – компьютерных игр (сейчас мы не рассматриваем возможность увеличения журнала). А, как известно, подобное посягательство не раз приводило к взрывам негодования у нашей почтеннейшей публики. Поэтому все вещи, которые вы публикуем, да еще и в виде регулярной рубрики, должны постепенно и эволюционно сформироваться. Сначала небольшая заметка, потом статья, потом аналитический материал, который плавно перерастает в самостоятельный раздел. В любом случае – за идею спасибо, будем ее потихоньку внедрять.

Как Иван-дурак за чудом ходил

Корсары. В одном из номеров я увидел дату выхода, а именно первый квартал 2002 года! Но до сих пор я ее не вижу. Ладно, я успокоился и поехал сегодня (18.10.02) к вам в редакцию для получения точной информации (я думал, что как подписчику мне это разрешат), но я был просто взбешен! Я полчаса ходил под дождем и у всех спрашивал, где находится редакция Навигатора, но никто не знал. Мне в голову не могло прийти, что не будет никаких указателей на ваш офис. Я понимаю, что вы надеялись, что все знают комп. клуб "Полигон", но я: а) не хожу в такие клубы б) Не местный и не знаю, где он находится.

А оказалось, что дорогая редакция скрывается под табличкой какого - то учреждения по дополнительному образованию! Но и это я простил(!). Зайдя, наконец, в ваш офис я обрадовался, увидев дядьку в очках за компьютерным столиком. На мою просьбу, о получении какой - либо информации, он ответил, что вообще - то люди работают, и он мне отказал. Но я благодарю того мужчину (имя и фамилия остались неизве-



Эй, вы двое, не подскажете, где здесь редакция "Навигатора"?



стными), который, выйдя из соседней двери, мне пояснил, что точную информацию пока никто не знает, но предположительно Корсары 2 выйдут в конце 2002 года. Кроме этого я хотел получить пару автографов на журнале№65, но мне не разрешили пройти дальше! У вас, что там секретный объект?! Читатель (а тем более подписчик) имеет право увидеть, как создается его любимый журнал! В общем, Одиссея 3OVF закончилась почти полным "game over".

Итак, у меня есть несколько предложений. Первое: поставьте у себя несколько компьютеров, для получения информации. Второе: поставьте, наконец, на улице указатель на ваш офис!

P.S. Разыщите, пожалуйста, у себя в редакции мужчину, поведывавшего мне о Корсарах, и попросите его дать более точную информацию по адресу 3ovf@mail.ru. Приметы мужчины: среднего роста, короткая стрижка, может быть немного полный...

Сразу политкорректно извиняюсь за заголовок письма – но он сюда подходил как нельзя лучше. Без обид, надеюсь. Поставим здесь огромный смайлик. Теперь по поводу письма. Представь: ты работаешь дизайнером в каком-нибудь журнале. Сидишь, никого не трогаешь – вдруг врывается кто-то и начинает требовать автографы и узнавать какую-то информацию, о которой ты понятия не имеешь. Все – рабочий день насмарку. Ты говоришь – я подписчик, я право имею. Допустим. А теперь представь себе, что каждый подписчик захочет прийти к нам в гости – не надолго и без злого умысла – просто пообщаться. Мало того, что очередь от метро протянется, так еще и работа над журналом остановится. Мы ведь не кинозвезды, чтобы интервью давать. Именно поэтому мы неоднократно подчеркивали, что связаться в нами можно по почте (обычной или электронной), а если очень хочется приехать в гости – предварительно списаться, объяснить причину и согласовать число. Сам понимаешь – незваный гость – он хуже татарина. Не говоря уж о том, что приезжать в гости без приглашения вообще не очень-то вежливо. Впрочем, если есть большое желание пообщаться в живую с любимыми авторами и редакторами – напишите мне об этом. Можно будет в качестве новогоднего подарка устроить этакую встречу лицом к лицу. Только пишите быстрее, а то мне всех в редакции еще предстоит уговаривать и убеждать.

На этом мы на сегодня закончим. И нечего капризничать, что в этот раз почта маленькая – сами виноваты. Завалите меня работой, закидайте интересными и содержательными письмами, и я обещаю к новогоднему номеру увеличить раздел до 50 страниц. Впрочем, сейчас не апрель, шутки не уместны. Итак, до свидания – в следующий раз встретимся уже зимой.

Оружейная мистера Бонда

Доброе время суток. Дело в том, что уже во второй раз Юрий пытается убедить общественность, что любимым оружием Джеймса Бонда является Беретта 92. Однако, как известно, Бонда перевели на пистолет системы Вальтер, после того, как та самая Беретта дала осечку. Извините за беспокойство. Искренне ваш читатель.

A_S

Отвечает Юрий Пашолок



Действительно, Beretta 92 не была любимой моделью агента 007, но и в "Оружейной", и в превью NOLF 2 было указано, что Джеймс Бонд пользовался этим пистолетом. Любимым его пистолетом был Beretta 950 Jetfire. Скорее всего, то была, что называется, первая любовь, поскольку Beretta 950 мог использоваться разве что для самообороны. Почитайте "Казино Руайяль", там все черным по белому написано.

А вот в "Из России с любовью" Ян Флеминг дал Бонду в руки другой пистолет, Walther PPK, куда более мощный и надежный. Этим оружием агент 007 орудовал вплоть до "Золотого Глаза", где его сменил новый Walther, модели P99.

Читатель читателю

Приветствую всех тех, кого я не знаю, но хотел бы узнать. Интересуюсь РПГ и фэнтези, а также увлекаюсь стратегиями. Хотел бы познакомиться с людьми, которые разделяют мои интересы, не зависимо от того, кто это будет Female Archmage или Male Fighter. Из вышестоящего текста вытекает нижеследующий – адрес, по которому со мной можно связаться: 281182, г. Москва, ул Енисейская, д.33, кв.109 Тимур.

Эй! Вы там! это я точно знаю!!! Всем кто хочет переписываться со мной на тему ПК играх любые жанры. Пишите: karpovoleg2003@mail.ru. Mr.3Dx aka Karpov Oleg

Без комментариев

Зовут мене Александром Александровичем, но все боле Сан Санычем кличут. И пишу-то я Вам вот по какой причине. Хочу пожалиться на внучат своих. Трое их у нас с бабкой, но все по порядку.

Уехала, значится, доча наша с муженьком понюхать загнивающего капитализму-за границу то есть, на заработки, а внучков на нас с бабкой оставила. Но поскоку бабка наша каждо утро к метро уходит семками торговать, то, как ни крути, а на старости лет посадили на мою тошую шею троих маниаков. И поскоку они токмо Ваш журнал и читают, то и Вы имеете к этому не последне отношение. Но все по порядку...

С первову же заработку прислали нам денег с наказом приобресть для внучков хумпьютер, поскоку имеют молодые наши желание не токмо в этих поганых заграницах остаться, но детей тудыть перетащить, а без хумпьютеров там никудыть. Что ж, наше дело маненькое: нам сказали, и мы и купили. Кто знал, что ентот хумпьютер не токмо для дела, но для игр применить можно.

Через неделю вся дисциплина в семье пошла... Далеко, в общем, пошла и по сих пор не возвернулась. Внучки друг дружку за грудки беруть: я говорил, трое их у мене, а хумпьютер, стало быть, один. В общем, не выдержал я и написал доче письмецо, что нету мово боле терпения, а машинерию эту проклятую из дому извести надобно, а то дойдет до братоубийства. Но дочура на мое письмо прислала ответ, чтоб я хумпьютер продавать не то что бы не смел, но и выслала есчо ихних деньжат купить еще две машинерии, чтоб каждому на братца, стало быть.

Эх, кабы знать, что я то прежнее время с радостию и умилением поминать буду... Если раньше внучки токмо спорили, кому за хумпьютером сидеть, то теперича Споров не было, но стало есчо хуже и страшнее, поскоку схарчил мир виртуальный внучков моих и не подавился. Так что Андрюшка теперича и не Андрюшка, Сережка и не Сережка, и Колюня, стало быть, и не Колюня вовсе, а вообще не знамо кто. Так что недавно я опять не выдержал и накалякал доче ново письмецо: так, мол, и так, никакой возможности на умы молодежи воздействовать нету. И всю ответственность за воспитание внуков я с себе сымаю. И прислала опять мне доча ответ, в коем надоумила как не допущать мальцов до хомпьютеров: надобно токмо поставить новую машинерию и сделать ее самой заглавной, а к ней присобачить машинерии внучат А к письму есчо деньжат на эту, стало быть, нову машину для мене приложила. Так что теперича у мене свой хумпьютер Sony 24, P IV, 512Mb RDRAM, GeForce 2 Ultra 64 Mb DDR, HD 70 MB и есчо кой-каки мелочи. В фирме, где я машинерию покупал, сказали, что кон-фи-гу-ра-ция очень даже неплоха, ну, да мне много и не к нужде, я тогда их просил, чтоб само главно у мене игра "Сапер" пошла. Собрал я, значится, все хумпьтеры в авоську, тьфу, ты, в сетку и стал в ней админом. К доступу внучатовых машинерии слова секретны поставил. Не сразу, конечно. Пришлось кой-каки книженции почитать, но ничо, разобрался, поманеньку. А есчо открыл я для себе безбрежные просторы Большой Сети Интернета. И жизнь для мене с этих пор наполнилась новым смыслом и отдохновением души, поскоку явление это есмь... Ух, что-то мене не тудыть понесло.

Ну, и началась после ентих делов для мене не жизнь,а малина: "Дедушка, мы уже уроки сделали", "Дедушка, мы в комнате прибрались", "Дедуля, милый, можно мы поиграем маненько?". Что ж, я зверь чоли: коли так, то можно.

Маненько. Сколько маненько? Ну, давеча какой-то дохтур по телевизору говорил, что детям за хомпьтерами не боле 4 часов в неделю сидеть можно. Токмо не долгонько ентот рай продолжался. Подходят оне все трое к мене все трое, а старшой таку речь держит: выкладывай-ка, дед, пароли, а то мы бабуле настучим, каких ты молодок на разных веселых сайтах разглядываешь. А бабулю ты сам знашь - безо всякой ракетницы и бензопилы из тебе такое м-я-я-я-я-со заделает. Ну и так, о кой-каких мелочах потом договоримся? Договорились. Так что в перерывах между игрищами был у Андрюшки собственный демон, коего удобно по квартире ружьецом гонять. А у среднего братца, Пресветлого лыцаря, собственна лошадка, котора умеет с 2-х шагов по трехметрову коли-дору в галоп уходить (ох, болять мои копыта). А Коленька? А Коленька насмотрелся фильму "Стрит файтер" и достал где-то таку же игру. И не выдержал я: "Делайте, говорю, вирусы вы зловредные, что хотите, а договор я разрываю" и новы пароли поставил Так оне и впрямь бабке все рассказали. Но вышел у них в ентот случаи сплошной обрыв конекта - это когда оне пытались бабке втолковать как это дед могет по телефонным проводам фотографии получать. Моя Матрона порешила (а я в ентом убеждении укрепил), что внучки над ей просто потешаются. Решили оне ей все показать, но и туточки у них ничо не вышло-ее ж даже под дулой Андрюниной "рельсы" к этой адской машине не подтащишь.

Плюнули оне на енто дело, но мне пригрозили:

"Ладно, дед, на войне как на войне".

А что енто значит, я понял токмо тогда, когда у мене новы пароли к их машинериям прям из-под носа свистнули. Наверняка какому-нибудь продвинутому хакеру заплатили, а то ж оне у мене скрипты недоделанные, ламера в натуре. Так вот и воюем. Точнее, со мной воюют, а я сижу в окопе, то есть мене теперича в Интернет вообще нету хода... Ох, кажись, опять ломются. Даже мыло спокойно отправить не дадут!

За сим кланяюсь, искренне Ваш,
дед Сан Саныч aka StaSiK

Письма внимательно изучала
Жанна Давыдова
Jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559



ACCIDENT & EMERGENCY SERVICES
DATE 05.09.02 TIME 02:37 NUMBER
ADDITIONAL INFORMATION
CONDITION CRITICAL
Subliminal
Multi-Discipline Simulator



Подробное справочное руководство внутри DVD-упаковки

Вы попали в сериал “Скорая помощь”. Лучшие сюжеты!

Все события протекают в реальном времени. После прохождения курса молодого врача придется попрактиковаться в лечении стонущих, покалеченных и уже не очень живых пациентов. Прежде чем вы научитесь справляться с галлюцинациями, ножевыми ранениями, последствиями удара током и патологиями беременности, ваш путь пройдет по трупам. Можно воспользоваться подсказкой, а можно методом болезненного тыка. Только не применяйте дефибриллятор к больным гриппом, а то, когда они очнутся, лечить придется уже вас.

- 50 тяжелых случаев из реальной жизни
- Весь арсенал медицинских инструментов и оборудования
- 3 уровня сложности
- Подробный медицинский справочник (для тех, кому больше нравится быть врачом, а не гробовщиком)
- Постоянное наблюдение главврача за проявлением ваших садистских наклонностей

Рекомендуется для интересующихся медициной и маньяков!

Скорая помощь 2

Legacy Interactive

Новый Диск
www.nd.ru

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20

Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8

Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Октябрьский
пр. Ленина, 26

Омск
ул. Красный Путь, 9

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислитеньная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж; Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.